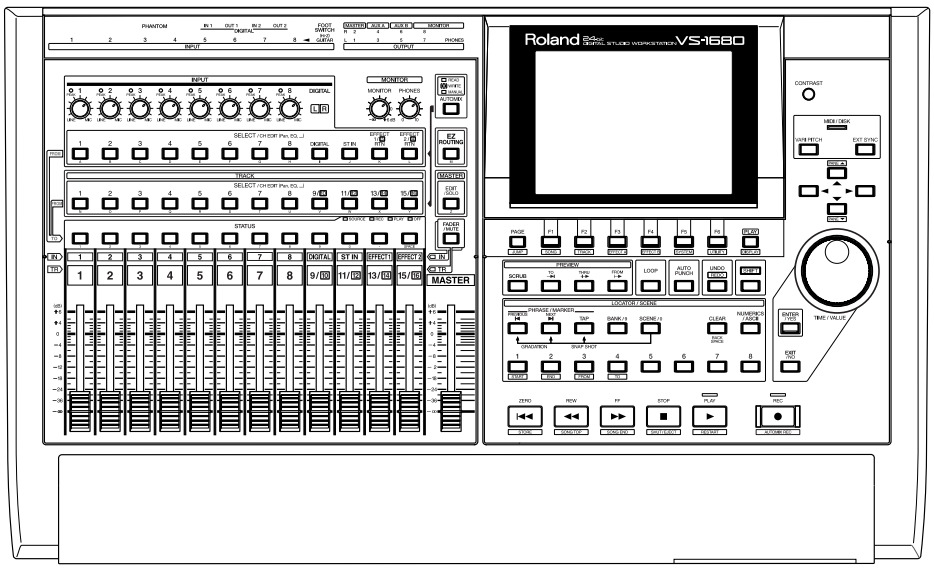
Roland

24-bit DIGITAL STUDIO WORKSTATION

VS-1680

PRISE EN MAIN (Partie A)
MODE D'EMPLOI (Partie B)
ANNEXES (Partie C)



Avant d'utiliser cet appareil, veuillez lire attentivement les sections intitulées "INSTRUCTIONS DE SÉCURITÉ IMPORTANTES" (p. 2) "UTILISEZ VOTRE APPAREIL EN TOUTE SÉCURITÉ" (p. 3, 4) et les "REMARQUES IMPORTANTES" (p.5). Ces sections rassemblent des informations importantes concernant l'emploi correct de l'appareil. De plus, de façon à être tout à fait à l'aise dans l'utilisation de votre nouvelle acquisition, nous vous conseillons de lire entièrement les manuels "Prise en Main", "Mode d'Emploi" et "Annexes". Gardez-les à portée de main pour vous y reporter en cas de besoin.

Copyright © 1998 ROLAND CORPORATION
Tous droits réservés. Aucune partie de cette publication ne peut être reproduite sous quelque forme que ce soit, sans l'autorisation écrite de ROLAND CORPORATION.

Le point d'exclamation dans le triangle équilatéral sert à alerter l'utilisateur de la présence d'instructions importantes concernant le fonctionnement et l'entretien dans les brochures accompagnant le produit.

L'éclair fléché dans le triangle équilatéral, sert à alerter l'utilisateur de la présence d'une “tension dangereuse” non isolée à l'intérieur du produit, qui peut être suffisamment importante pour constituer un risque d'électrocution.

INSTRUCTIONS RELATIVES AUX BLESSURES, RISQUES D'ÉLECTROCUTION ET D'INCENDIE

INSTRUCTIONS DE SÉCURITÉ IMPORTANTES – A CONSERVER –

AVERTISSEMENT – Lorsque vous utilisez un appareil électrique ou électronique, des précautions élémentaires doivent toujours être prises. Elles incluent les précautions suivantes :

1. Lisez les instructions concernant la sécurité avant d'utiliser cet appareil.
2. N'utilisez pas cet appareil près de l'eau, par exemple, près d'une baignoire, d'une machine à laver, d'un évier, dans un sous-sol humide, près d'une piscine, ou autre.
3. Ce produit doit être utilisé uniquement avec un support dont l'utilisation est recommandée par le fabricant.
4. Cet appareil, qu'il soit utilisé seul ou avec un amplificateur, un casque ou des haut-parleurs, peut produire un niveau sonore capable de provoquer une perte irrémédiable de l'acuité auditive. Ne le faites pas fonctionner trop longtemps à un fort niveau de volume ou à un niveau inconfortable. Si vous ressentez une telle perte d'acuité auditive ou des sifflements dans les oreilles, consultez un médecin.
5. Cet appareil doit être placé dans un endroit où rien ne gêne sa ventilation.
6. Cet appareil doit être maintenu éloigné des sources de chaleur, telles que radiateurs ou autres systèmes produisant de la chaleur.
7. Cet appareil doit être uniquement raccordé à une prise secteur dont le type est indiqué dans ce manuel ou sur l'appareil lui-même.
8. Le cordon d'alimentation doit être débranché de la prise murale lorsque l'appareil reste inutilisé pendant de longues périodes. Ce cordon doit aussi être débranché lorsqu'il y a un risque d'orage.
9. Veillez à ce qu'aucun objet ou liquide ne puisse tomber, être répandu accidentellement sur l'appareil ou s'y introduire par les petites ouvertures existantes.
10. Cet appareil doit toujours être réparé par un personnel qualifié lorsque :
    a. Le cordon d'alimentation a été endommagé, ou
    b. Des objets sont tombés, ont été introduits, ou des liquides se sont répandus dans l'appareil, ou
    c. L'appareil a été exposé à la pluie, ou
    d. L'appareil fonctionne mal ou présente des performances moindres, ou
    e. L'appareil est tombé, ou son boîtier a été endommagé.
11. Ne tentez pas de réparer cet appareil au-delà de ce qu'autorisent les instructions données dans ce manuel. Toute autre intervention doit être effectuée par un personnel qualifié.

Cet appareil, qui est équipé d'une prise trois broches avec terre, doit être relié à la terre.

Pour le Royaume-Uni

ATTENTION :
IMPORTANT : Cet appareil doit être relié à la terre.
Les couleurs des fils du cordon secteur correspondent au code suivant :
VERT & JAUNE : TERRE, BLEU : NEUTRE, BRUN : PHASE

Si les couleurs des fils du cordon de cet appareil ne correspondent pas à celles identifiant les bornes de votre prise, veuillez procéder comme ceci :

Le fil VERT & JAUNE doit être relié à la borne marquée d'un “E”, du symbole de terre ou de couleur VERTE ou VERT & JAUNE.
Le fil BLEU doit être relié à la borne marquée d'un N ou de couleur NOIRE.
Le fil BRUN doit être relié à la borne marquée d'un L ou de couleur ROUGE

Roland

24-bit DIGITAL STUDIO WORKSTATION

VS-1680

Prise en main

Introduction

Merci et félicitations pour avoir choisi la Workstation audionumérique Roland VS-1680.
La documentation du VS-1680 se répartit en trois volumes, le "Mode d'emploi", les "Annexes", et le présent livret "Prise en main". Ce dernier décrit dans l'ordre les opérations de base du VS-1680, depuis la mise sous tension jusqu'à l'extinction de l'appareil en passant par l'enregistrement, la lecture et l'obtention de la bande Master. Si vous utilisez le VS-1680 pour la première fois, commencez par lire ce manuel "Prise en main".

Conventions utilisées dans ce manuel

Les conventions établies ci-dessous sont utilisées pour décrire d'une manière concise les opérations et procédures expliquées dans le manuel.

- **Éléments du panneau entre crochets [ ]** : indiquent des touches spécifiques.
  Exemple: **[SHIFT]** correspond à la touche Shift.
- **Éléments du panneau sans crochets [ ]** : indiquent des groupes de touches ou de prises.
  Exemple: **touche STATUS** fait référence aux touches de Statut [1]-[15/16].
- **Fonction double** fait référence aux touches ayant des fonctions différentes si la touche [SHIFT] est pressée ou si elles dépendent d'autres conditions. La fonction active sera indiquée en premier.
  Exemple 1: **[MASTER (SOLO)]** indique que le bloc Master est sélectionné.
  Exemple 2: **[SOLO (MASTER)]** indique que la fonction Solo est enclenchée.
- **Les nombres utilisés dans les indications du panneau** font référence à des touches spécifiques, des prises, des contrôles…
  Exemple: Le contrôle **INPUT 1** indique le bouton de réglage de sensibilité d'entrée de la voie 1.
- **Les lettres et nombres entre guillemets " " font référence au message affiché à l'écran.**
  Exemple: A l'extinction de l'appareil, **"SHUTDOWN/EJECT?"** est affiché.
- **(p. **)** indique le numéro de page du manuel donné en référence.
- **Les paragraphes commençant par un astérisque (*)** expliquent des points particulièrement importants. Dans le manuel "Prise en main", **NOTE** est utilisé à la place.
- La définition des **termes indiqués par un ?** se trouve dans le Glossaire (Annexes p. 63).
- Le manuel "Prise en main" n'introduit qu'une partie des fonctions du VS-1680. Après l'avoir lu, si vous rencontrez quelques problèmes, ou pour utiliser d'une manière plus avancée le VS-1680, prenez bien le temps de lire **les points indiqués par ☞ qui font référence à des pages du "Mode d'Emploi"**.

Avant toute utilisation de cet appareil, lisez attentivement les sections intitulées : "INSTRUCTIONS DE SÉCURITÉ IMPORTANTES" (Mode d'Emploi p. 2), "UTILISER L'APPAREIL EN TOUTE SÉCURITÉ" (Mode d'Emploi p. 3, 4) et "REMARQUES IMPORTANTES" (Mode d'Emploi p. 5). Ces sections donnent des informations importantes concernant l'utilisation appropriée de l'appareil. De plus, pour être sûr de connaître parfaitement toutes les fonctions de votre nouvel appareil, les trois manuels Prise en Main, Mode d'Emploi et Annexes doivent être lus intégralement. Ces manuels constituent une documentation pratique que nous vous conseillons de garder précieusement à porter de main.

Copyright © 1998 ROLAND CORPORATION
Tous droits réservés. Aucune partie de cette publication ne peut être reproduite sous aucune forme que ce soit sans l'autorisation écrite de ROLAND CORPORATION.

Table des Matières

Préparatifs 3

Connexion à un équipement audio 9
Mise sous tension 4
Réglage de l'horloge interne 6
Mise hors tension.....8

Écouter le morceau de démonstration ...10

Écouter un autre arrangement du morceau de démonstration 12
Écouter les autres morceaux de démonstration.....14

Principes de base (Enregistrement multipiste) 16

Matériel nécessaire pour l'enregistrement multipiste.....16
Créer un nouveau morceau 16
Connecter les instruments.....19
Enregistrer les pistes 20
Jouer les morceaux enregistrés.....22
Sauvegarder un morceau enregistré.....23
Annuler une opération d'enregistrement 24
Réenregistrer une section spécifique 26
Enregistrer des pistes additionnelles.....28
Utiliser les effets.....32

Terminer le morceau (mixage final) 38

Mémoriser et rappeler des locateurs 38
Réglage du timbre 40
Combiner le contenu de plusieurs pistes.....42
Enregistrer les réglages de la console (Scène) 50
Créer une bande Master 52

Annexes.....55

Installation du disque dur.....55
Installation des cartes d'extension d'effets 57

Préparatifs

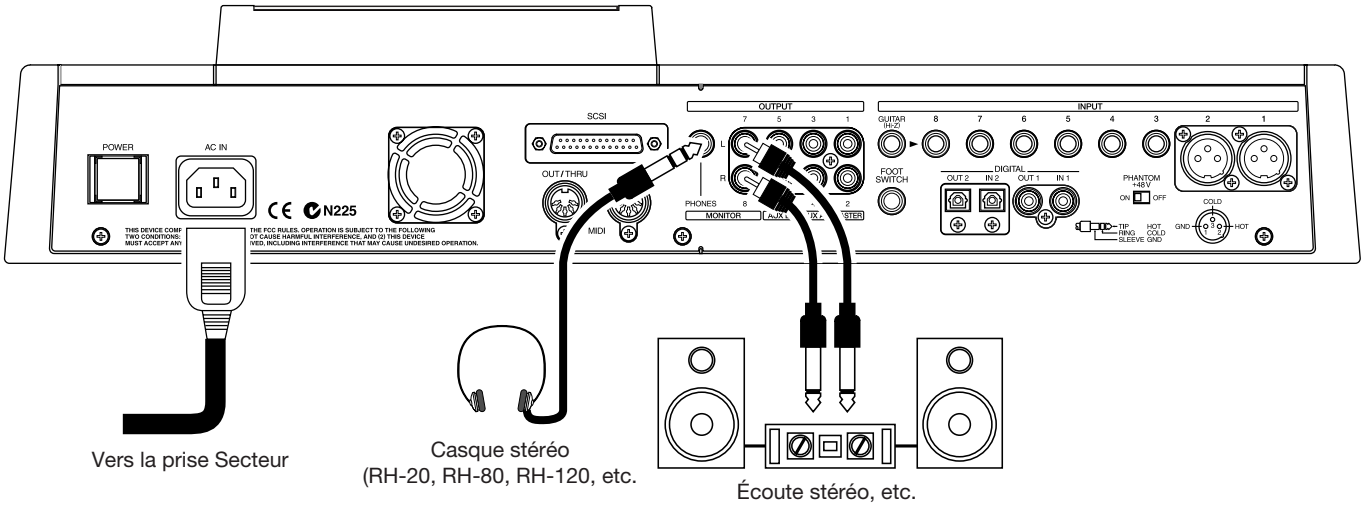
NOTE

Les explications données dans ce manuel sont accompagnées de représentations d'écran. Sachez que si votre unité a été équipée d'une nouvelle version améliorée du système, ce que vous voyez sur l'écran peut ne pas correspondre aux illustrations du manuel.

Connexion à un équipement audio

NOTE

Pour éviter tous dysfonctionnements et dommages à vos hauts-parleurs ou à vos autres équipements, veillez à ce que tous les appareils sont éteints avant de brancher quoique ce soit.



Si vous utilisez des écouteurs, branchez-les dans la prise PHONES en face arrière. Le son provenant de la prise PHONES est le même que celui sortant des prises MONITOR. Ajustez le volume des écouteurs avec le bouton PHONES. Avec les réglages d'origine, tous les signaux audio analogiques reçus sont dirigés vers la sortie des prises MASTER. D'autre part, les sorties des prises MONITOR sont les mêmes sorties que les prises MASTER.

Pour des informations plus détaillées, reportez-vous au chapitre "Déterminer les sorties" (Mode d'Emploi p. 172).

Mise sous tension

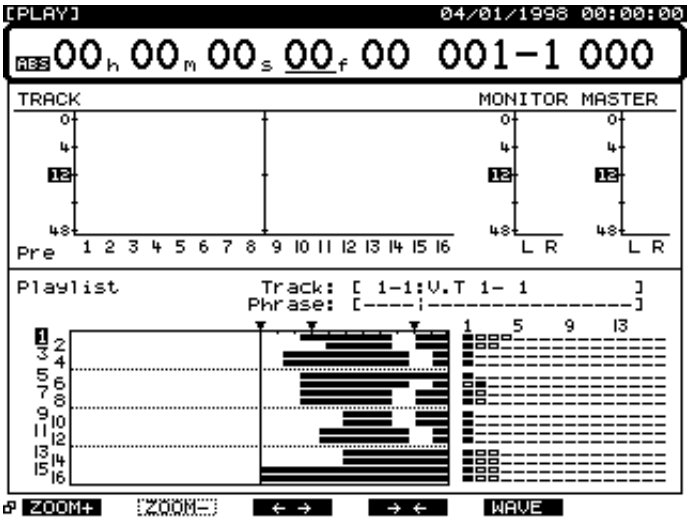
Une fois les connexions établies, mettez sous tension les différents périphériques dans l'ordre convenable. En mettant sous tension des appareils dans un ordre différent, vous risquez de causer des dommages et des dysfonctionnements.

NOTE

Vérifiez toujours que les volumes soient au minimum avant la mise sous tension. Si vous entendez tout de même un bruit à l'allumage, c'est tout à fait normal et n'indique pas un mauvais fonctionnement de l'appareil.

1 Mettez sous tension le VS-1680 en pressant le commutateur POWER.

Lorsque le VS-1680 démarre correctement, l'affichage suivant apparaît.



NOTE

Lorsque vous mettez sous tension le VS-1680, le disque dur doit être reconnu et certaines données exigent d'être chargées. L'appareil prend alors un court instant pour démarrer.

2 Mettez sous tension les équipements audio connectés.

3 Augmentez le volume des périphériques audio aux niveaux appropriés.

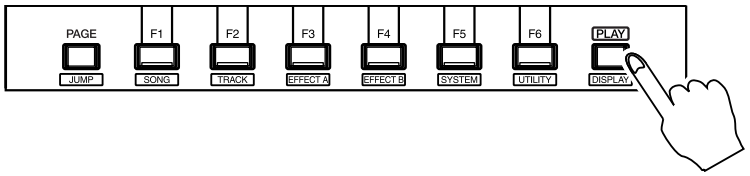
4 Si vous avez des difficultés pour lire l'écran, ajustez sa luminosité avec le bouton CONTRAST.

Si “Not Found any Drives” apparaît à l’écran

Ce message indique qu’il n’y a aucun disque interne d’installé. Dans ce cas, le VS-1680 ne peut pas fonctionner.
Si ce message apparaît alors qu’un disque dur interne est installé, c’est que celui-ci n’est pas installé correctement. Éteignez l’appareil avec le commutateur POWER en face arrière, et réinstallez correctement le disque dur.

Si vous ne savez plus où vous en êtes

Si vous n’êtes pas familiarisé avec ce qui apparaît à l’écran ou que vous trouvez que vous avez quelques problèmes à comprendre certaines procédures, appuyez sur [PLAY (DISPLAY)]. Ceci vous permet de retourner immédiatement à l’écran qui apparaît à la mise sous tension. Vous pourrez ainsi recommencer la procédure depuis le début.



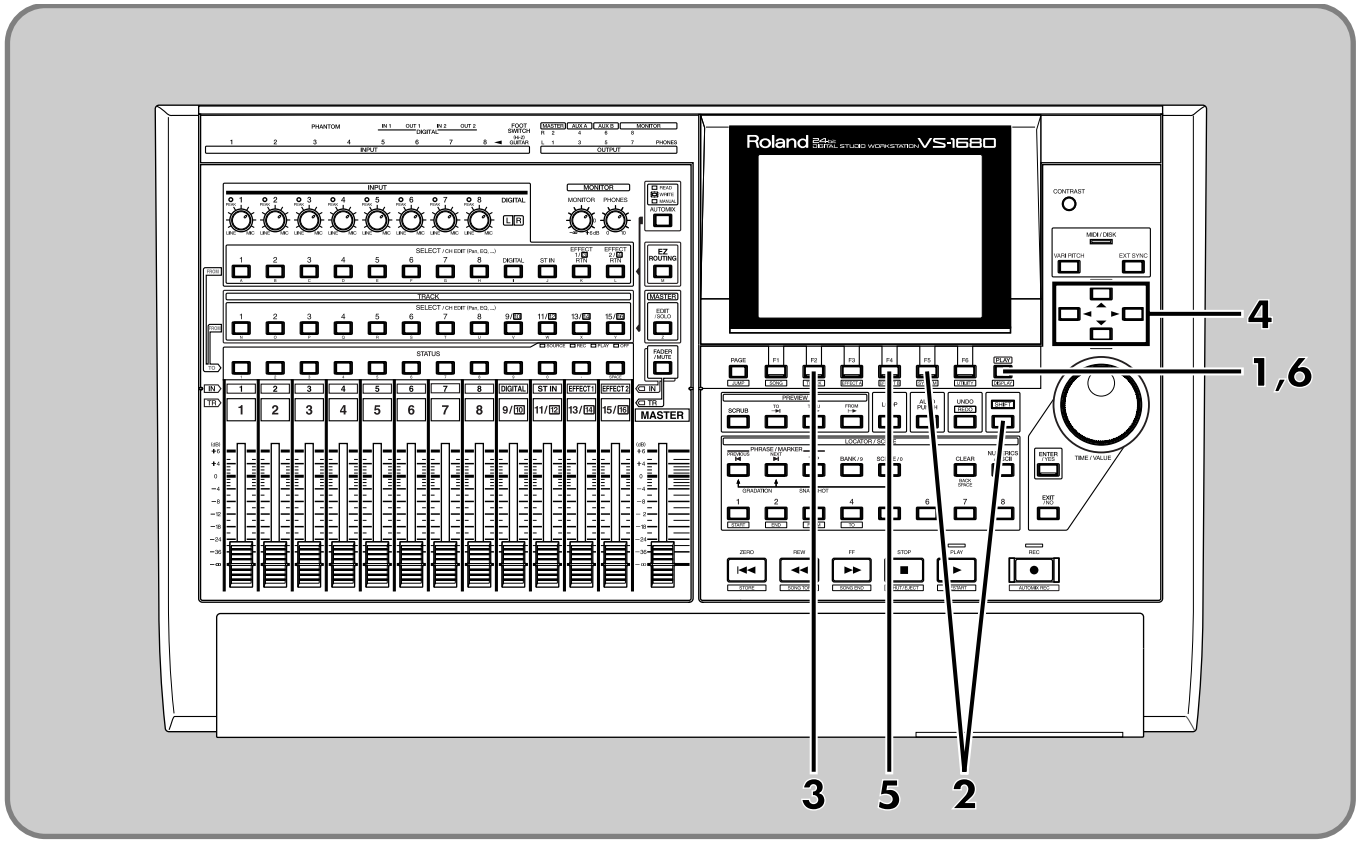
- Si une opération a été effectuée incorrectement ou ne peut être exécutée correctement, **un message d’erreur apparaît à l’écran**. Il convient alors de se référer à la section “Messages d’erreur” des Annexes (p. 13), et de suivre les instructions.
- Si toutefois, à la suite d’une procédure décrite dans le manuel, vous obtenez un résultat qui diffère de celui indiqué dans les manuels “Prise en main” et “Mode d’Emploi”, reportez-vous au chapitre “Dépannage” (Annexes p. 6)
- Si malgré les indications précédentes vous ne résolvez pas le problème, contactez le service technique Roland le plus proche ou un revendeur Roland.

Réglage de l'horloge interne

Le VS-1680 comporte une horloge interne. Lorsque vous enregistrez un morceau, la "date", soit l'heure, le jour et le mois de l'enregistrement sont automatiquement mémorisés. Cette fonction permet une gestion pratique des enregistrements par jour/heure et ordre. Lorsque vous allumez pour la première fois le VS-1680 lors de son achat, commencez par régler l'heure et la date en appliquant la procédure suivante.

NOTE

L'horloge interne fonctionne sur pile. Une fois réglée, il est inutile de la réajuster à chaque mise sous tension du VS-1680. Toutefois, si pour n'importe quelle raison le réglage de la date est erroné, suivez les étapes ci-dessous pour initialiser l'horloge.



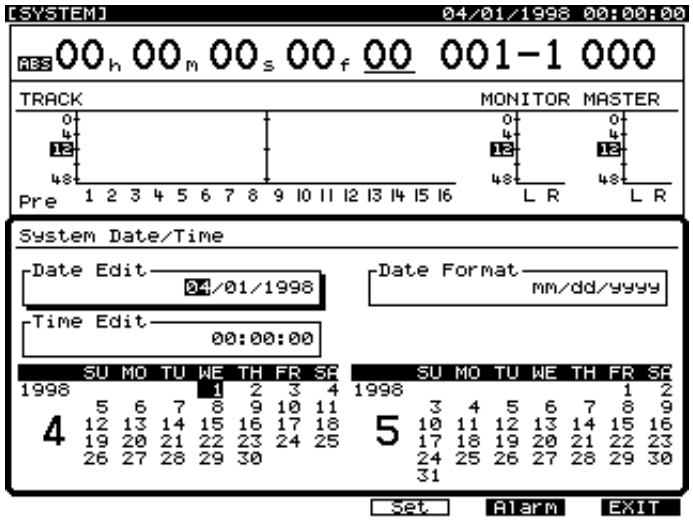
1 Appuyez sur [PLAY (DISPLAY)]

2 Maintenez enfoncée [SHIFT] et appuyez sur [F5 (SYSTEM)]

L'icône du menu System apparaît à l'écran. Si elle n'apparaît pas, appuyez sur [F6 (EXIT)].

3 Appuyez sur [F2 (DATE)]. Si "DATE" n'apparaît pas en [F2], appuyez tout d'abord sur [PAGE] jusqu'à ce que "DATE" apparaisse, puis ensuite appuyez sur [F2 (DATE)]

4 Appuyez sur [▲], [▼], [◄] et [►] pour déplacer le curseur. Tournez la molette TIME/VALUE pour changer les valeurs des paramètres à régler.



Date Edit

Pour règler la date - année, mois et jour- au format occidental.

Date Format

Pour sélectionner le format d'affichage de la date

mm/dd/yyyy:	Mois/Jour/Année
dd/mm/yyyy:	Jour/Mois/Année
yyyy/mm/dd:	Année/Mois/Jour
MMM. dd, 'YY:	Mois/Jour/Année
dd MMM 'YY:	Jour/Mois/Année

Time Edit

Pour règler l'heure courante, affichée au format 24 heures.

5 Après avoir réglé la date et l'heure, appuyez sur [F4 (Set)] pour synchroniser ces réglages avec le signal de l'horloge.

Le réglage de l'heure devient effectif immédiatement.

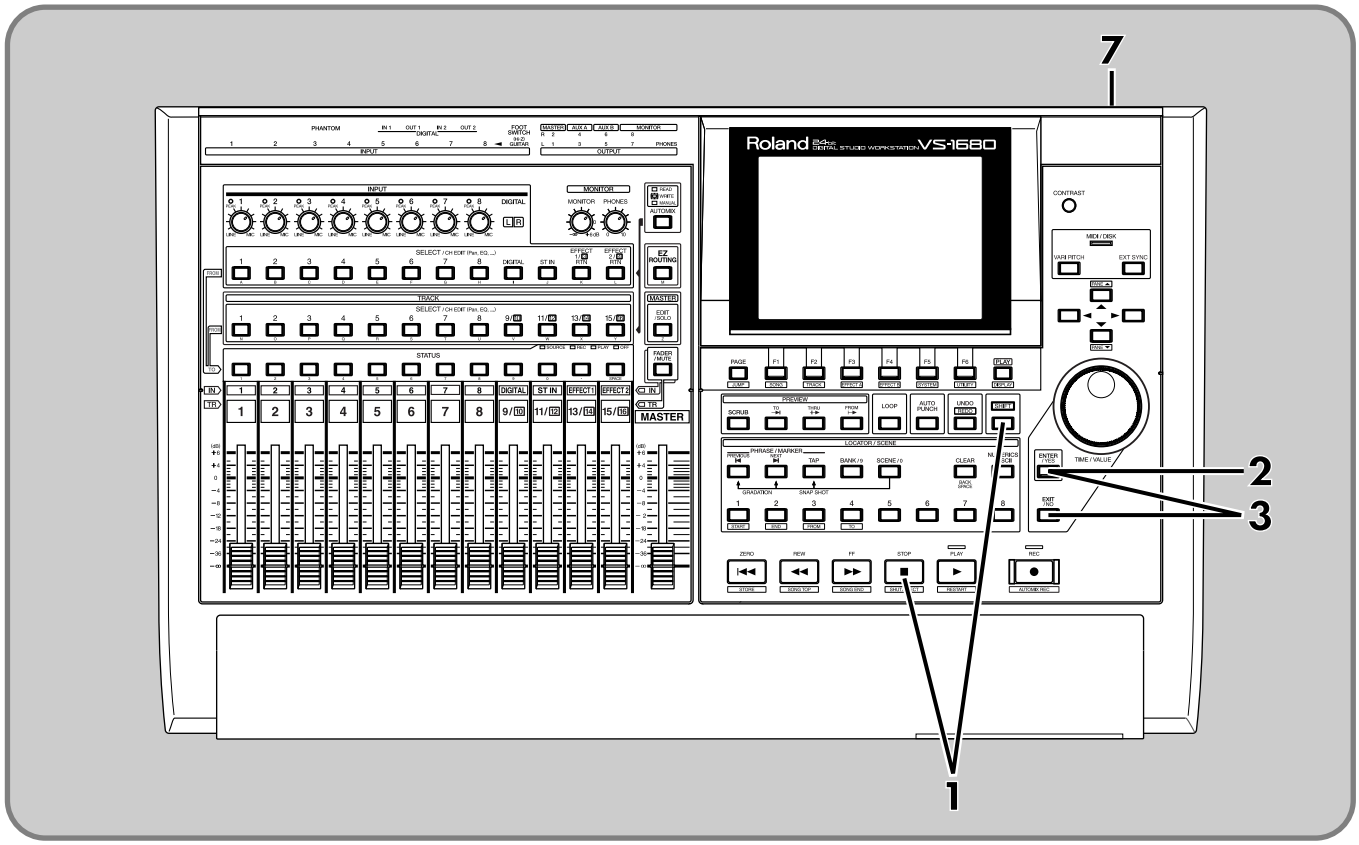
6 Appuyez sur [PLAY (DISPLAY)].

L'écran initial réapparaît.

Mise hors tension

Le contenu de tout morceau en cours d'élaboration sera perdu si le courant est coupé soudainement ou si vous éteignez simplement l'appareil. Cela peut aussi endommages le disque dur. Pour éteindre l'appareil en étant sûr de sauver les enregistrements, **suivez attentivement la procédure de mise hors tension suivante lorsque vous avez fini de travailler avec le VS-1680.**

? **Extinction** (Annexes p. 63)



1 Maintenez enfoncée [SHIFT] et appuyez sur [SHUT/EJECT (STOP)].

2 "SHUTDOWN/EJECT ?" apparaît à l'écran. Appuyez sur [YES].

3 "STORE Current ?" (Sauvez le morceau en cours ?) s'affiche. Si vous souhaitez sauver le morceau en cours sélectionné, appuyez sur [YES]. Si vous ne voulez pas sauver le morceau, appuyez sur [NO]. **Si vous avez sélectionné un morceau de démonstration, appuyez sur [NO].**

? **Morceau en cours** (Annexes p. 64)

4 Lorsque la procédure dextinction s'est déroulée correctement, "PowerOFF/RESTART" apparaît à l'écran.

5 Baissez les volumes de vos équipements audio.

6 Éteignez les équipements audio.

7 Éteignez le VS-1680 au moyen du commutateur POWER situé en face arrière.

NOTE Après la mise hors tension, la mécanique interne du disque dur continue de tourner pendant un court instant. Tout choc physique sur l'unité pendant ce moment peut endommager le disque dur. Evitez de déplacer le VS-1680 équipé d'un disque dur pendant les 30 secondes suivant la mise hors tension.

Si "STORE Current ?" est affiché

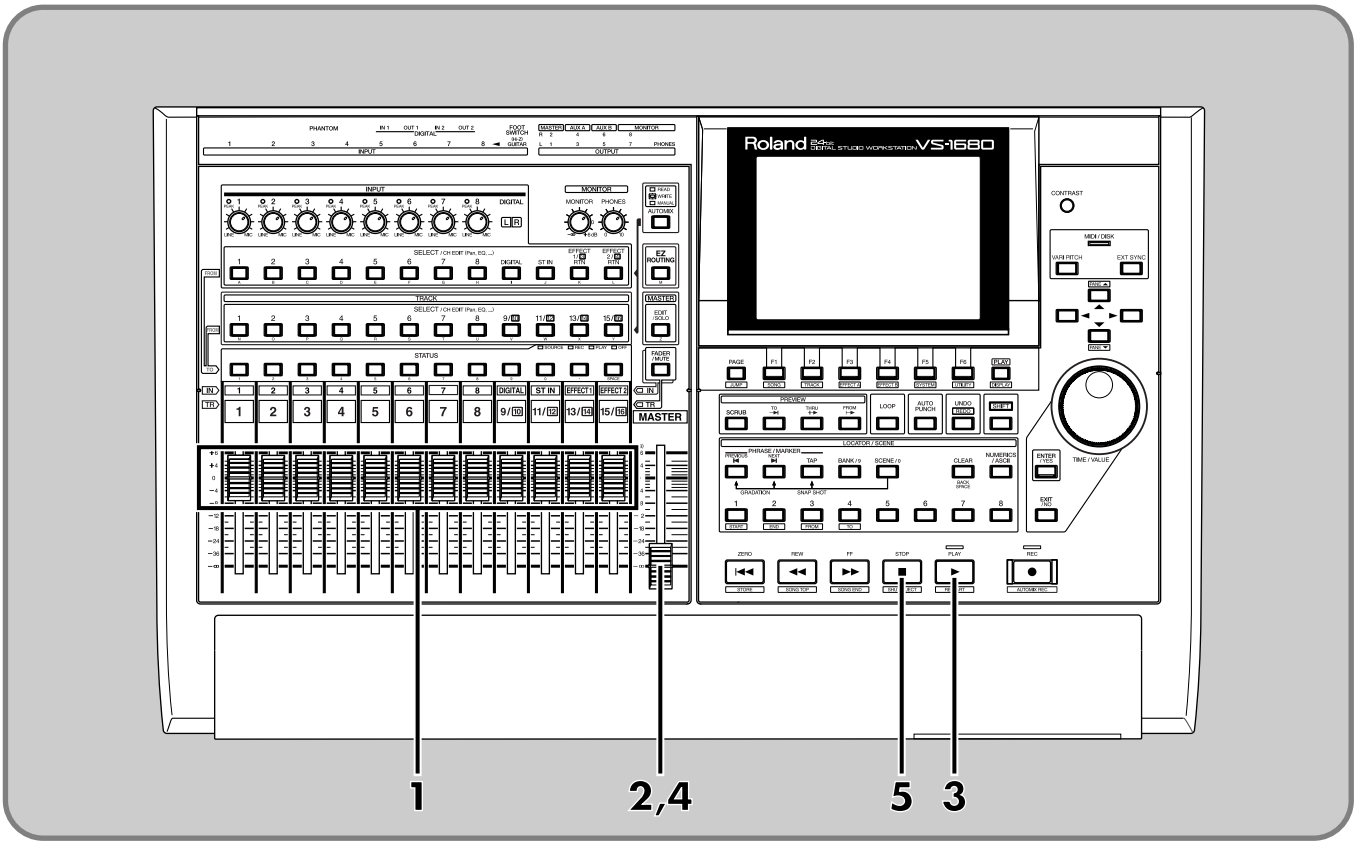
Lorsque vous commencez à exécuter différentes opérations comme la mise sous tension, le message "STORE Current ?" (Sauver le morceau en cours ?) apparaît. Ce message vous demande si vous souhaitez sauver le morceau en cours sélectionné sur le disque. Si vous souhaitez sauvegardez le morceau avant de continuer la procédure d'extinction, appuyez sur [YES]. Si vous souhaitez éteindre l'appareil sans sauver le morceau, appuyez sur [NO]. Si vous appuyez sur [YES] en réponse du message "STORE Current ?" lorsque la protection en écriture du morceau est active, ou lorsque vous avez sélectionné un morceau de démonstration, le message "Song Protected" apparaît, et vous ne pourrez pas sauvegardez le morceau. Avant d'éditer un morceau, régler la protection en écriture du morceau sur "Off" (Mode d'Emploi p. 82). Sinon, appuyez sur [NO].

Écouter le morceau de démo

Le disque dur interne contient un morceau de démonstration préenregistré. Nous vous invitons à écoutez ce morceau de démonstration avant de continuer.

NOTE

Tous droits réservés. Ce morceau de démonstration ne peut être utilisé en aucune manière, excepté en privé et pour son plaisir personnel. Il est protégé par les lois en vigueur.
Aucune donnée musicale de ce morceau ne sort par la prise MIDI OUT.



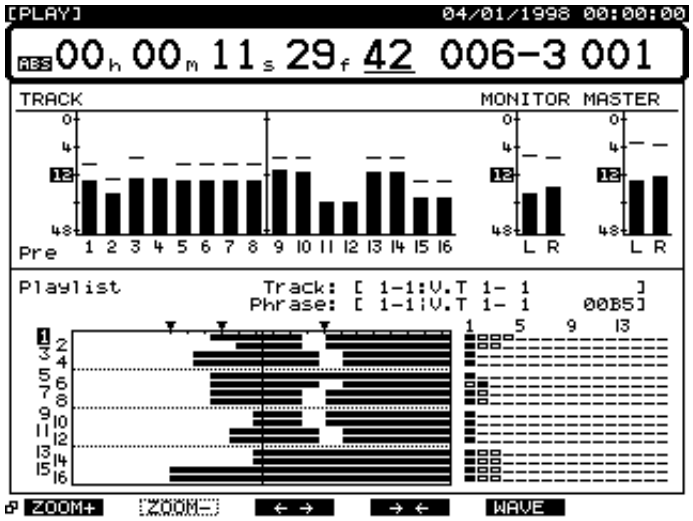
1 Placez les faders de chaque voie sur la position 0 dB.

2 Baissez le fader Master à sa position la plus basse

3 Appuyez sur [PLAY] pour démarrer l'écoute du morceau de démonstration

4 Augmentez le volume en déplaçant progressivement le fader Master

La position de lecture (heure), l'indication de Niveau, la playlist (indiquant l'état de chacune des pistes du morceau) et d'autres informations sont alors affichés à l'écran.

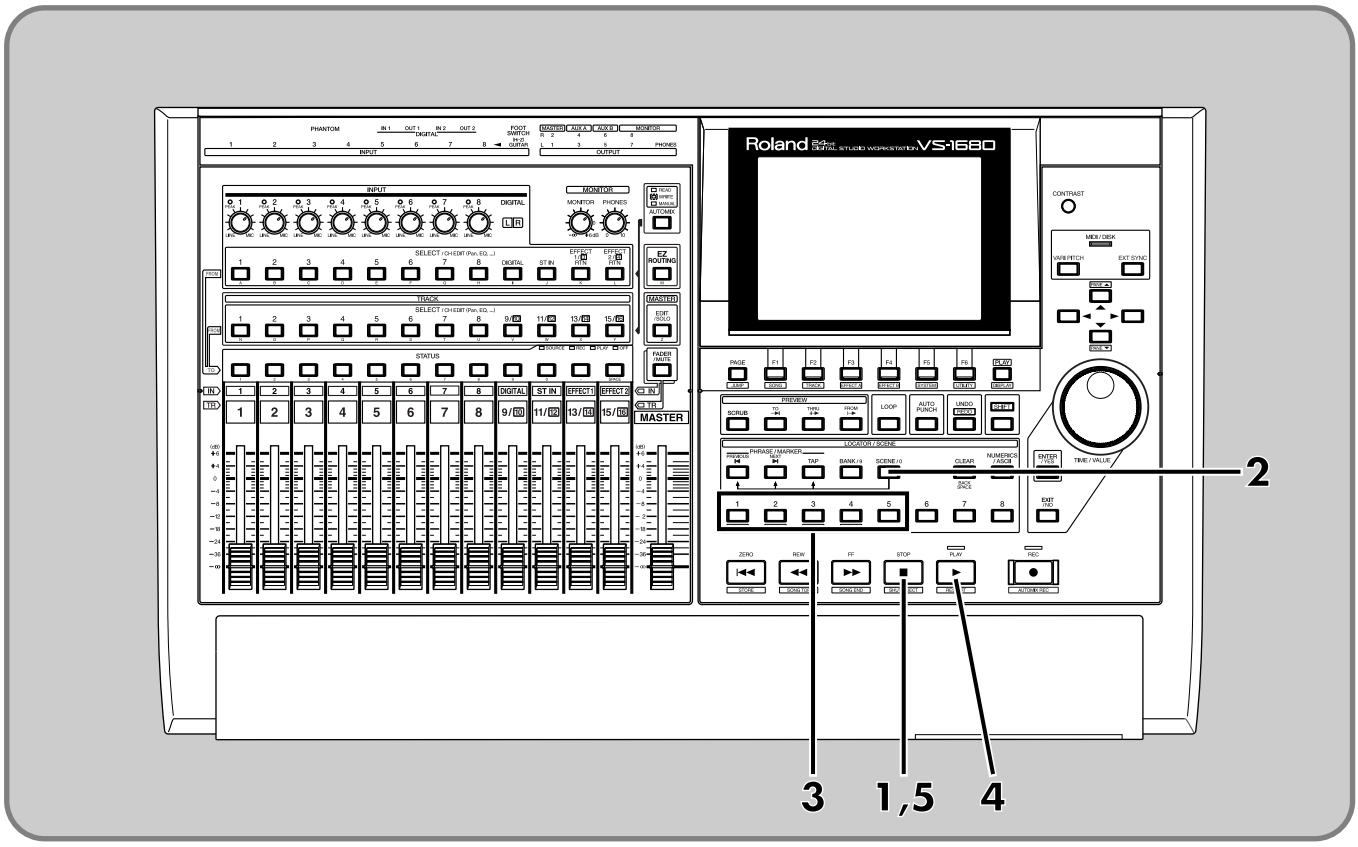


5 A la fin du morceau, appuyez sur [STOP].

Le morceau de démonstration s'arrête.

Écouter un autre arrangement du morceau de démonstration

Un ensemble de réglages pour le morceau de démonstration, incluant ceux de volume et de panoramique, les pistes pour la lecture, les effets, etc…, a été enregistré au préalable. Selon le rappel ou la commutation de ces réglages lors de la lecture du morceau de démonstration, vous pouvez entendre différents mixages, ou arrangements du morceau de démonstration. Suivez la procédure ci-dessous pour comparer les différents mixages du morceau de démonstration.



1 Appuyez sur [STOP].

2 Appuyez sur [SCENE].

Le témoin lumineux de la touche s'allume.

3 Sélectionnez et appuyez sur une des touches LOCATOR clignotantes.

4 Appuyez sur [PLAY] pour démarrer la lecture du morceau de démonstration. Écoutez le morceau, vous constaterez que le mixage est bien différent.

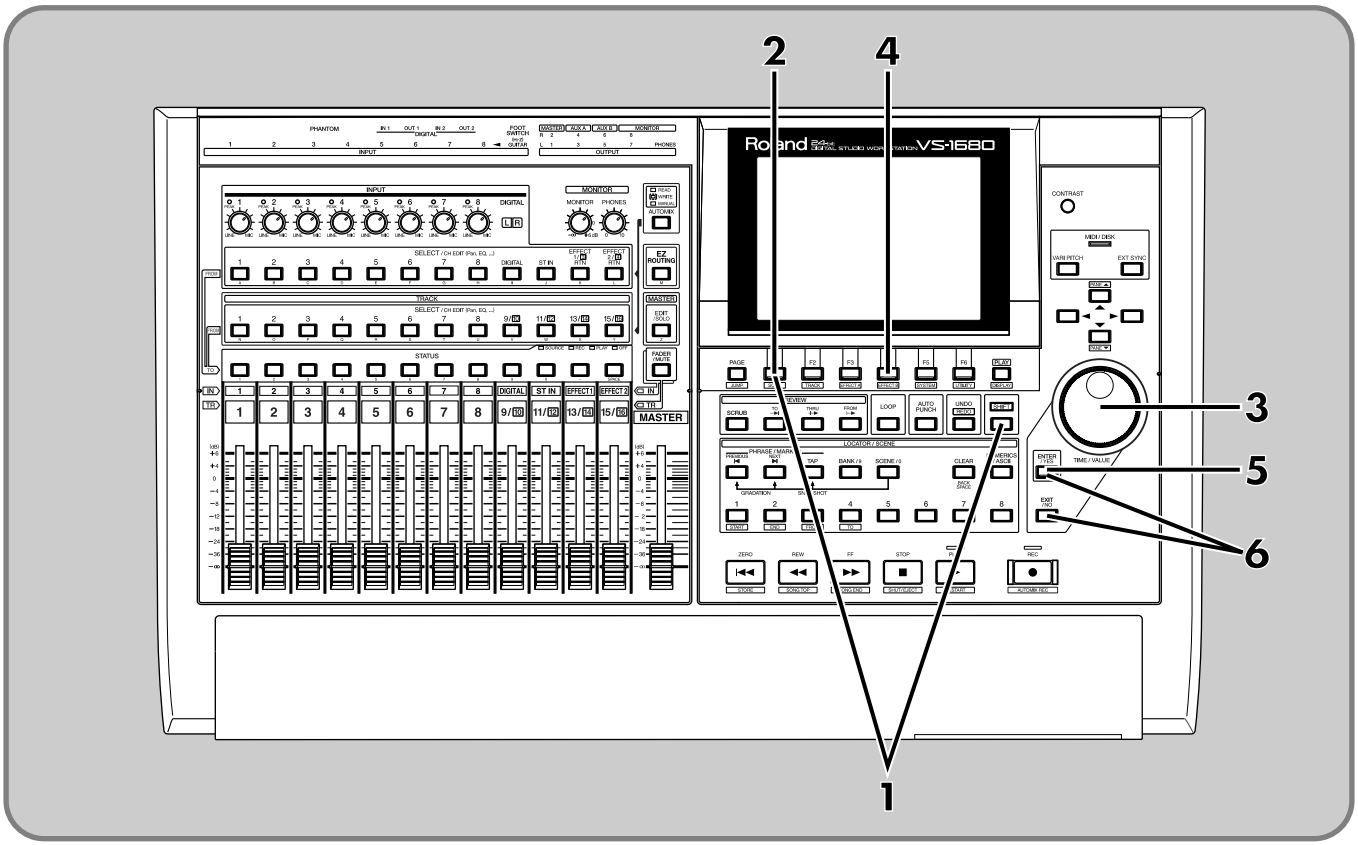
5 Appuyez sur [STOP] pour arrêter la lecture du morceau de démonstration.

6 Comparez les différents arrangements en reprenant les étapes 2-5.

Pour des informations plus détaillées, reportez-vous à “Enregistrer les réglages de la console (Scène)” (p. 50) ou “Enregistrer les réglages de la console (Scène)” (Mode d’Emploi p. 40).

Écouter les autres morceaux de démo

Les disques durs de la série HDP88 contiennent à la sortie de l'usine deux morceaux de démonstrations. Nous vous invitons à écoutez l'autre morceau de démonstration.



1 Maintenez enfoncée [SHIFT] et appuyez sur [F1(SONG)].

L'icône du menu Song s'affiche à l'écran.

2 Appuyez sur [F1 (SEL)]. Si "SEL" n'apparaît pas en [F1], appuyez tout d'abord sur [PAGE] jusqu'à ce que "SEL" s'affiche, puis appuyez sur [F1 (SEL)].

3 Utilisez la molette TIME/VALUE pour déplacer le curseur sur le nom du morceau que vous souhaitez sélectionné.

4 Appuyez sur [F4 (Exec)].

"Select Song, Sure ?" apparaît alors à l'écran.

5 Appuyez sur [YES].

"STORE Current ?" s'affiche à l'écran.

6 Si vous souhaitez sauvegarder le morceau sélectionné, appuyez sur [YES]. Sinon, appuyez sur [NO]. **Si vous avez sélectionné un morceau de démonstration, appuyez sur [NO].**

Si vous sélectionnez un autre morceau de démonstration, l'écran initial réapparaît. Comparez les différents mixages en passant de l'un à l'autre - écoutez le morceau de démo puis passez à un autre arrangement.

A propos des morceaux de démonstration

Les disques durs de la série HDP88 contiennent les enregistrements de deux morceaux de démonstration. L'un est destiné au **VS-880**, l'autre au **VS-1680**. Si le VS-880 propose huit pistes, le VS-1680 en propose seize, vous pouvez donc lire les deux morceaux de démonstration avec le VS-1680.

Pour de plus amples informations, référez-vous au chapitre "Compatibilité" du Mode d'Emploi (p. 148).

Principes de base (Enregistrement multipiste)

Cette section décrit les procédures de base nécessaires à l'enregistrement avec le VS-1680. Essayez chaque procédure tout en lisant instructions.

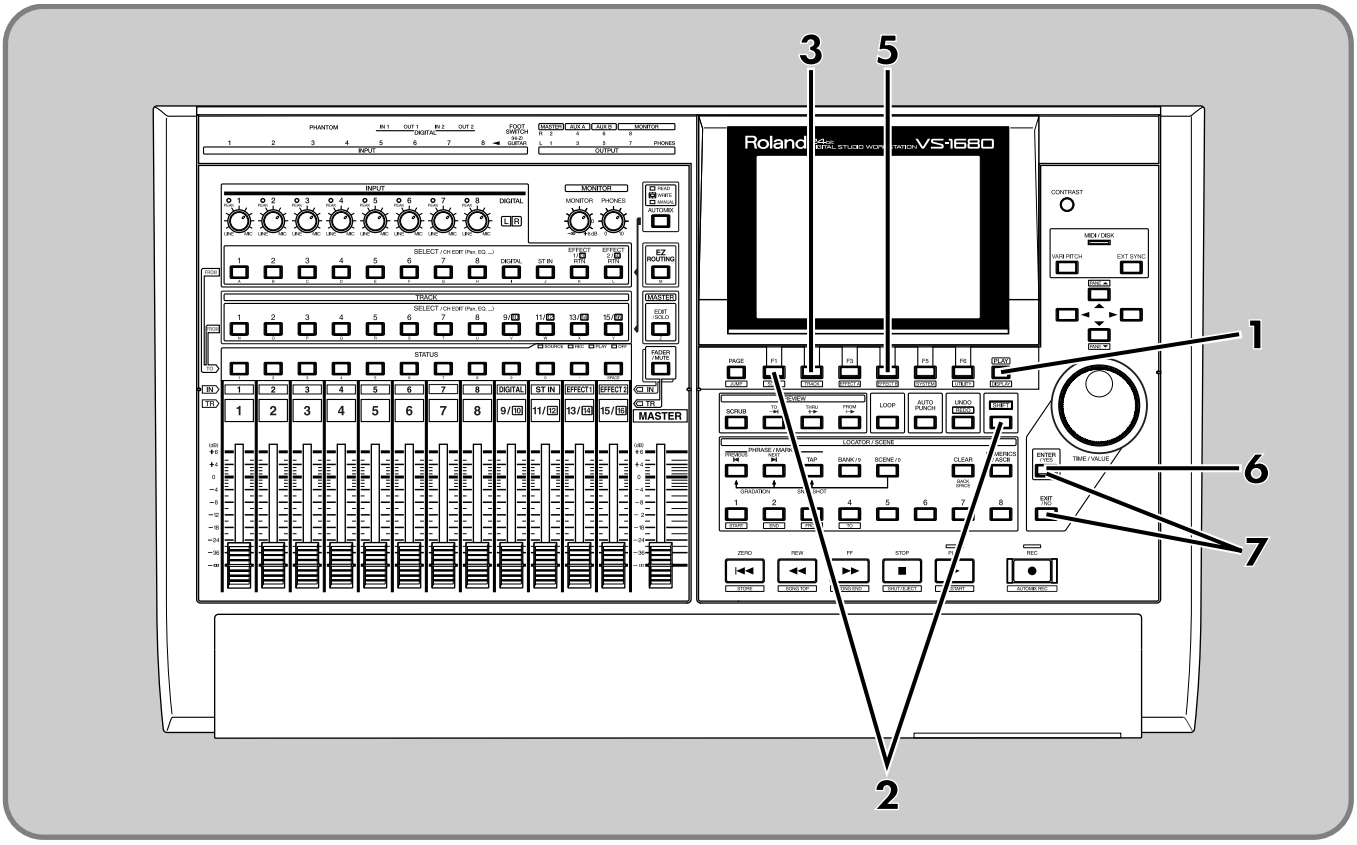
Matériel nécessaire pour l'enregistrement multipiste

- Le VS-1680
- Disque dur interne IDE
- Équipement audio pour le signal de sortie Master, ou des écouteurs stéréo
- Sources à enregistrer (guitare électrique, synthétiseur, lecteur CD, etc…) ou microphones

? **IDE** (Annexes p. 64)

Créer un nouveau morceau

NOTE L'enregistrement ne peut s'effectuer si un morceau de démonstration est sélectionné. **En effet, le contenu des morceaux de démonstration est protégé en écriture**. Suivez la procédure ci-dessous pour préparer un nouveau morceau. Ce procédé est analogue au changement et chargement de cassette sur un enregistreur multipiste à bande.



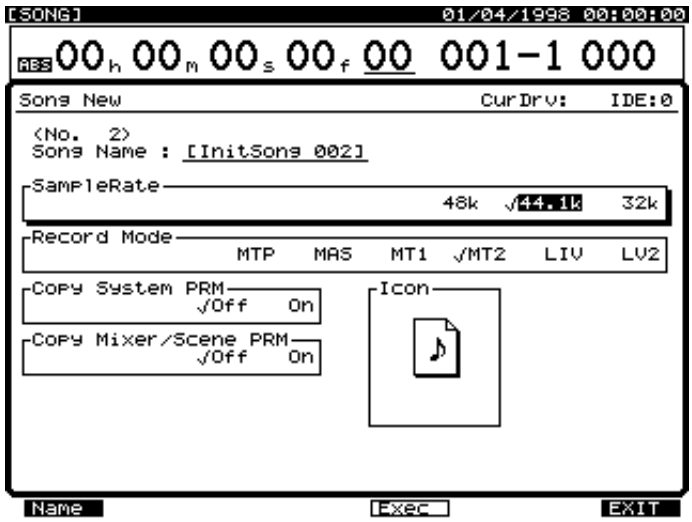
1 Appuyez sur [PLAY (DISPLAY)].

2 Maintenez enfoncée [SHIFT] et appuyez sur [F1(SONG)].

L'icône du menu Song apparaît.

3 Appuyez sur [F2 (NEW)]. Si "NEW" n'apparaît pas en [F2], appuyez tout d'abord sur [PAGE] jusqu'à ce que "NEW" s'affiche, puis appuyez sur [F2 (NEW)].

4 L'écran du menu Song est affiché. Bien que depuis cet écran vous puissiez nommer les morceaux et spécifier la qualité audio (fréquence d'échantillonnage et mode d'enregistrement) de l'enregistrement, cela n'est pas nécessaire à ce point de la procédure. Passez directement à l'étape 5.



5 Appuyez sur [F4 (Exec)].

"Create NewSong, sure ?" apparaît à l'écran.

6 Appuyez sur [YES].

"STORE Current ?" apparaît à l'écran.

7 Si vous souhaitez sauvegarder le morceau en cours sélectionné, appuyez sur [YES]. Sinon, appuyez sur [NO]. **Si vous avez sélectionné un morceau de démonstration, appuyez sur [NO].**

Lorsque un nouveau morceau est créé, l'écran initial réapparaît.

NOTE

Les données des morceaux de démonstration sont protégés en écriture (Protection des morceaux, Mode d'Emploi p. 81). Vous ne pouvez enregistrer, éditer, sauvegarder ni effectuer d'autres opérations de ce type avec les morceaux de démonstration. Ainsi si à l'étape 7, vous appuyez sur [YES] alors qu'un morceau de démonstration est sélectionné, le message "Song Protected" apparaîtra, et la procédure ne pourra être poursuivie.

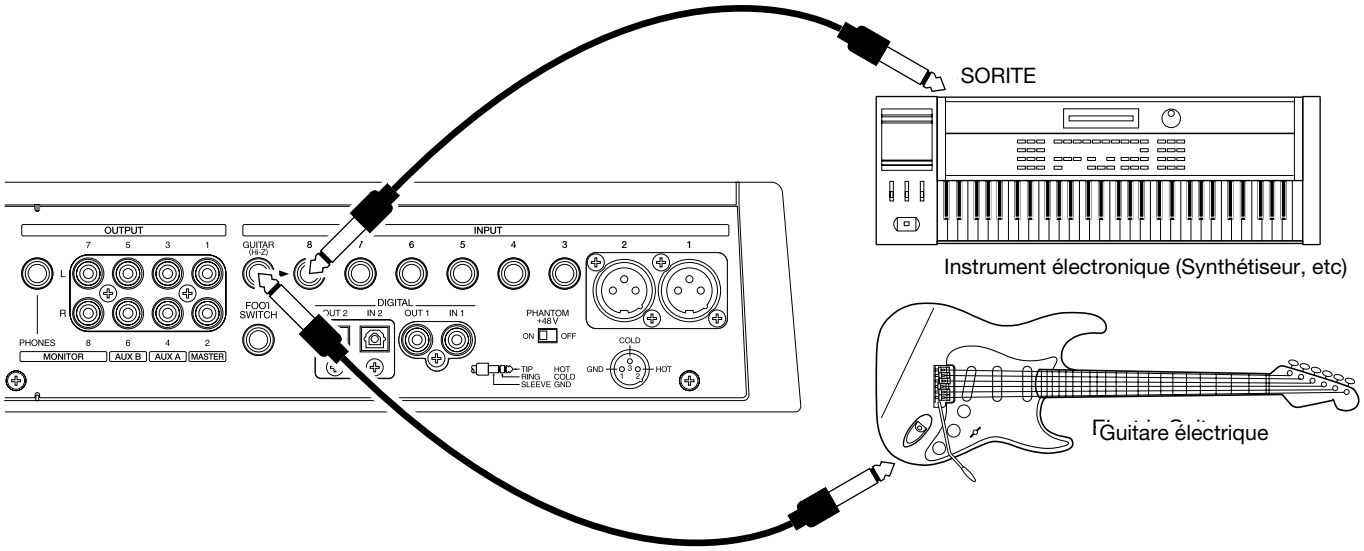
Pour des informations plus détaillées, référez-vous au chapitre "Créer un nouveau morceau (Song New)" du Mode d'Emploi (p. 58).

Connecter les instruments

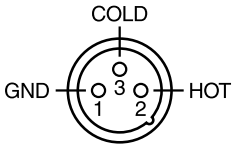
1 Baissez au minimum le fader Master.

2 Connectez votre instrument ou votre micro sur le connecteur INPUT. Si vous souhaitez connecter une guitare électrique directement, utilisez le connecteur GUITAR (Hi-Z).

NOTE **Le connecteur INPUT n° 8 et le connecteur GUITAR (Hi-Z) ne peuvent être utilisés simultanément.** Le connecteur GUITAR (Hi-Z) a la priorité lorsque les deux types d'entrée sont utilisées simultanément. Si vous voulez utiliser l'entrée INPUT 8, assurez-vous que rien n'est branché au connecteur GUITAR (Hi-Z).



NOTE Le câblage des broches des connecteurs de type XLR est indiqué ci-dessous. Avant d'effectuer toute connexion, assurez-vous que l'affection des broches est compatible avec celle des autres périphériques utilisés.

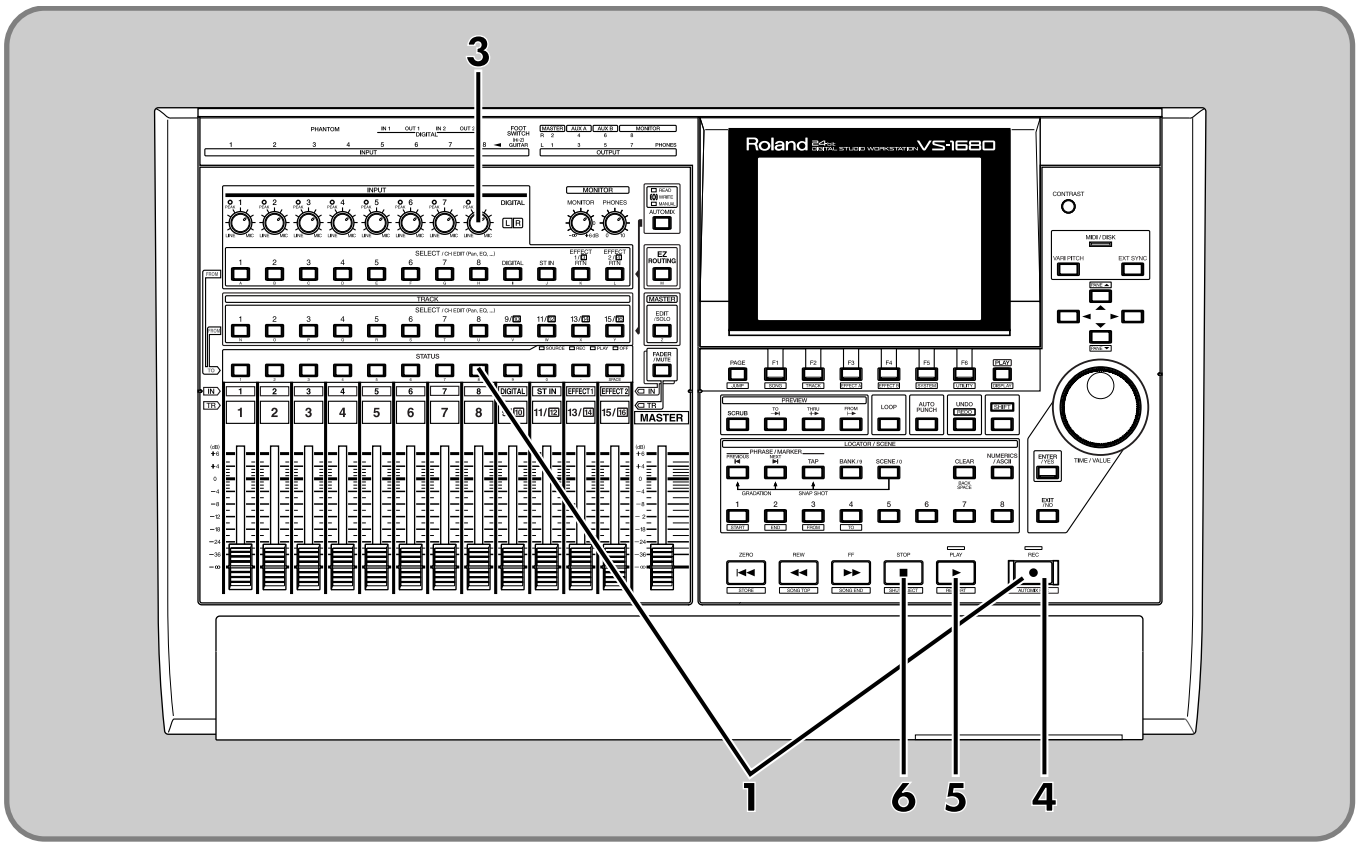


NOTE Un effet de Larsen peut apparaître selon l'emplacement des microphones par rapport aux enceintes. Ce problème peut être résolu en :

1. Changeant l'orientation du ou des microphone(s).
2. Éloignant le ou les microphone(s) des enceintes.
3. Baissant le niveau des volumes.

Enregistrer les pistes

Cette section présente un exemple décrivant la procédure qui permet l'enregistrement d'une voix depuis le connecteur INPUT 8 sur la piste 8.



1 Maintenez enfoncée [REC] et appuyez sur la touche STATUS de la piste 8. L'indicateur lumineux de la touche clignote en rouge.

2 Sélectionnez la piste sur laquelle la source sera enregistrée. Lors de la création d'un nouveau morceau, l'entrée INPUT 8 est préalablement assignée à la piste 8 pour l'enregistrement, cette étape n'est donc pas nécessaire pour le moment. Pour l'instant, passez directement à l'étape 3.

3 Utilisez le bouton de l'entrée INPUT 8 pour ajuster le niveau d'entrée. Réglez le volume de l'instrument connecté à son niveau le plus élevé pour obtenir un fort signal d'entrée. Réglez le niveau d'entrée aussi haut que possible sans faire allumer le témoin PEAK. **Essayez d'ajuster ce niveau d'entrée pour que l'indicateur de niveau affiche un signal évoluant normalement entre -12dB et - 0dB .**

4 Appuyez sur [REC].

Le témoin lumineux de la touche clignote en rouge.

5 Appuyez sur [PLAY].

Le témoin lumineux de la touche s'allume en vert, et l'enregistrement commence. Vous pouvez commencer à jouer.

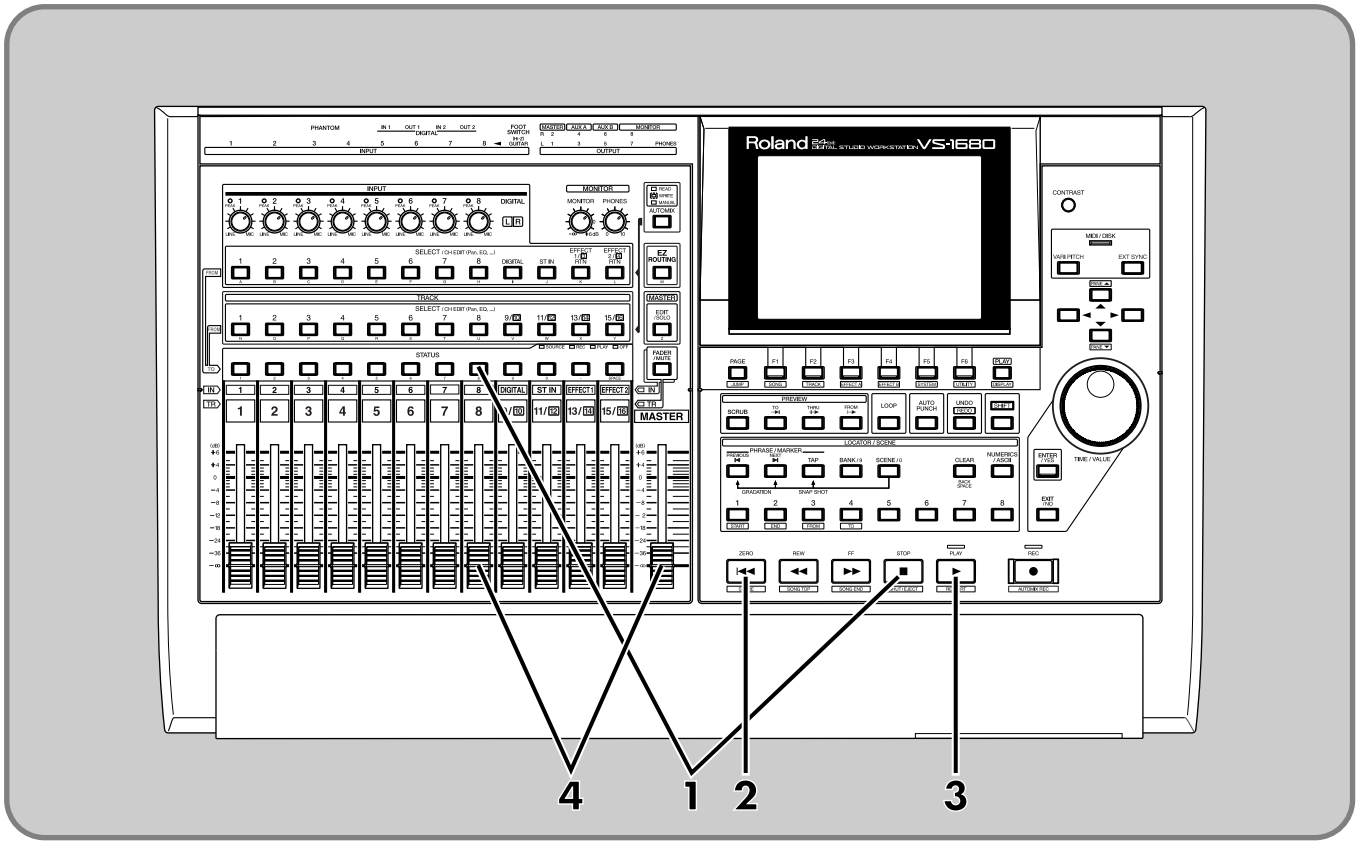
6 Lorsque vous souhaitez terminer la prise, appuyez sur [STOP].

Le morceau s'arrête.

☞ Pour sélectionner la source à enregistrer sur les pistes, référez-vous au chapitre "Enregistrer sur les pistes" du Mode d'Emploi (p. 61) et "Effectuer automatiquement les réglages de la console (EZ Routing)" (Mode d'Emploi p. 41).
Pour enregistrer des signaux numériques, référez-vous au chapitre "Enregistrer des signaux numériques" (Mode d'Emploi, p. 74).
Pour enregistrer en utilisant le métronome, référez-vous à "Utiliser le métronome" (Mode d'Emploi, p. 164).

Jouer les morceaux déjà enregistrés

Maintenant écoutez votre enregistrement de la piste 8.



1 Maintenez enfoncée [STOP] et appuyez sur la touche STATUS de la piste 8.

L'indicateur lumineux de la touche s'allume en vert.

2 Appuyez sur [ZERO] pour retourner au début du morceau.

3 Appuyez sur [PLAY] pour démarrer la lecture du morceau.

4 Utilisez le fader de la voie 8 et le fader Master pour ajuster le volume à un niveau confortable.

Est-ce que l'enregistrement correspond à ce que vous pensiez entendre ?

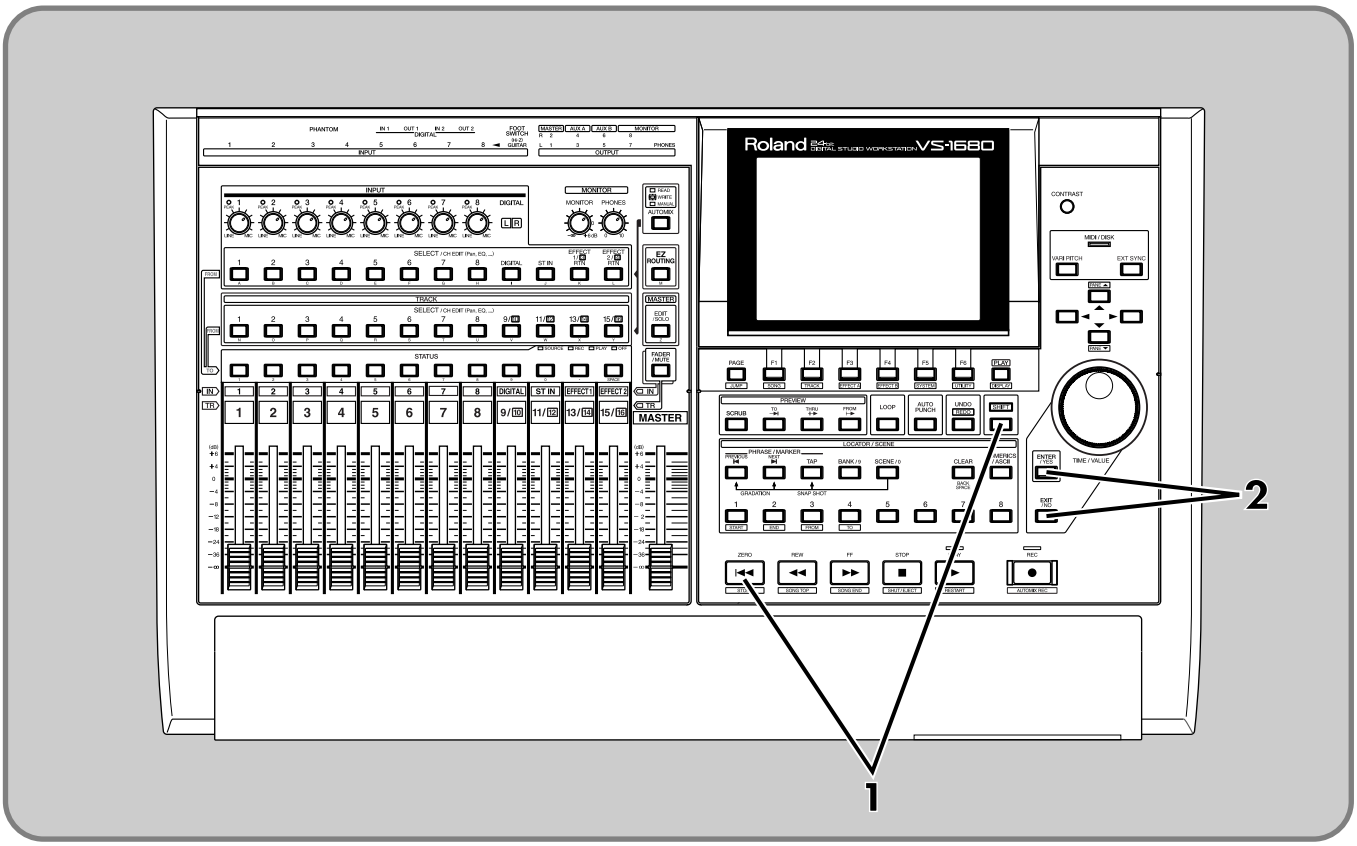
Pour écouter une voie spécifique, référez-vous à "Écouter une voie spécifique (Solo/Mute)" (Mode d'Emploi p. 159)

Pour changer la hauteur du son en cours de lecture, référez-vous à "Modifier la hauteur pendant la lecture (Vari-Pitch)" (Mode d'Emploi p. 163).

Sauvegarder un morceau enregistré

Le contenu de tout enregistrement sera perdu si vous mettez simplement l'unité hors tension, ou même lors de coupures électriques accidentelles. **S'ils sont perdus, ces enregistrements non sauvegardés ne peuvent être ni récupérés ni rétablis à leur état précédent.** Pour parer à ce problème, utilisez la procédure suivante pour sauvegarder vos morceaux sur le disque dur.

MEMO Lorsque vous manipulez des données audio importantes, ou lors de longues séances de travail sur le VS-1680, nous vous suggérons d'exécuter cette procédure de sauvegarde le plus fréquemment possible.



1 Maintenez enfoncée [SHIFT] et appuyez sur [STORE (ZERO)].

2 "STORE OK ?" apparaît à l'écran. Si vous êtes satisfait de votre enregistrement, appuyez sur [YES]. Si vous souhaitez annuler la sauvegarde, appuyez sur [NO].

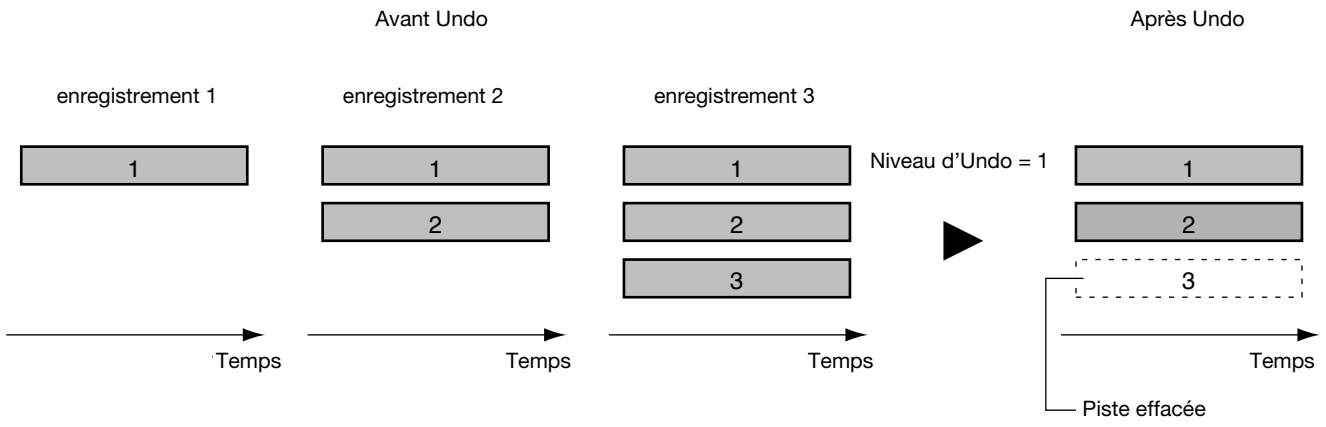
NOTE Les données des morceaux de démonstration sont protégés contre tout changement ou réécriture (Song Protect, Mode d'Emploi, p. 81). Vous ne pouvez pas sauvegarder d'opération avec les morceaux de démonstration. Donc, si vous appuyez sur [YES] à l'étape 2 lorsqu'un morceau de démonstration est sélectionné, le message "Song Protected" s'affichera, et la procédure ne pourra être exécutée.

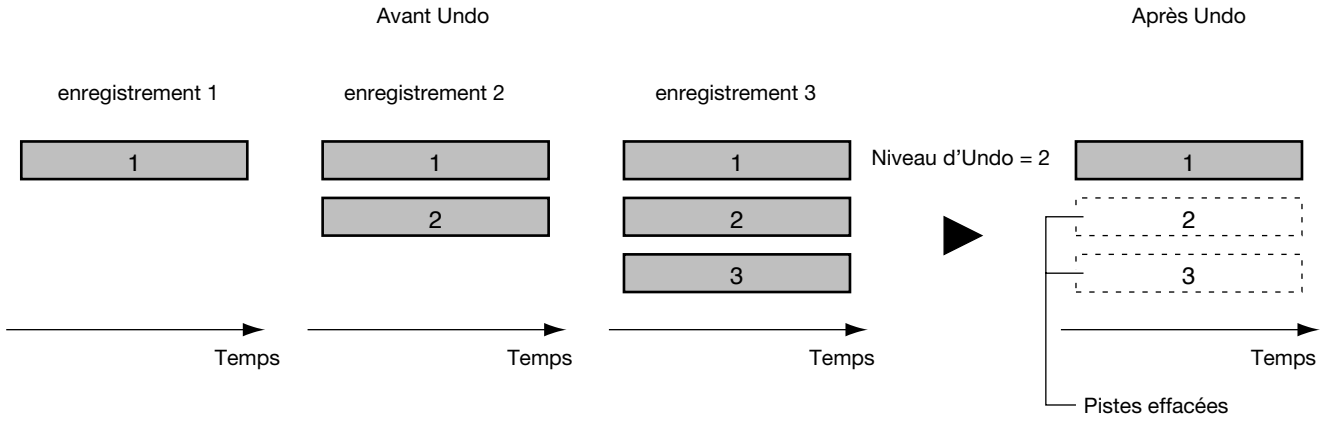
Annuler une opération d'enregistrement

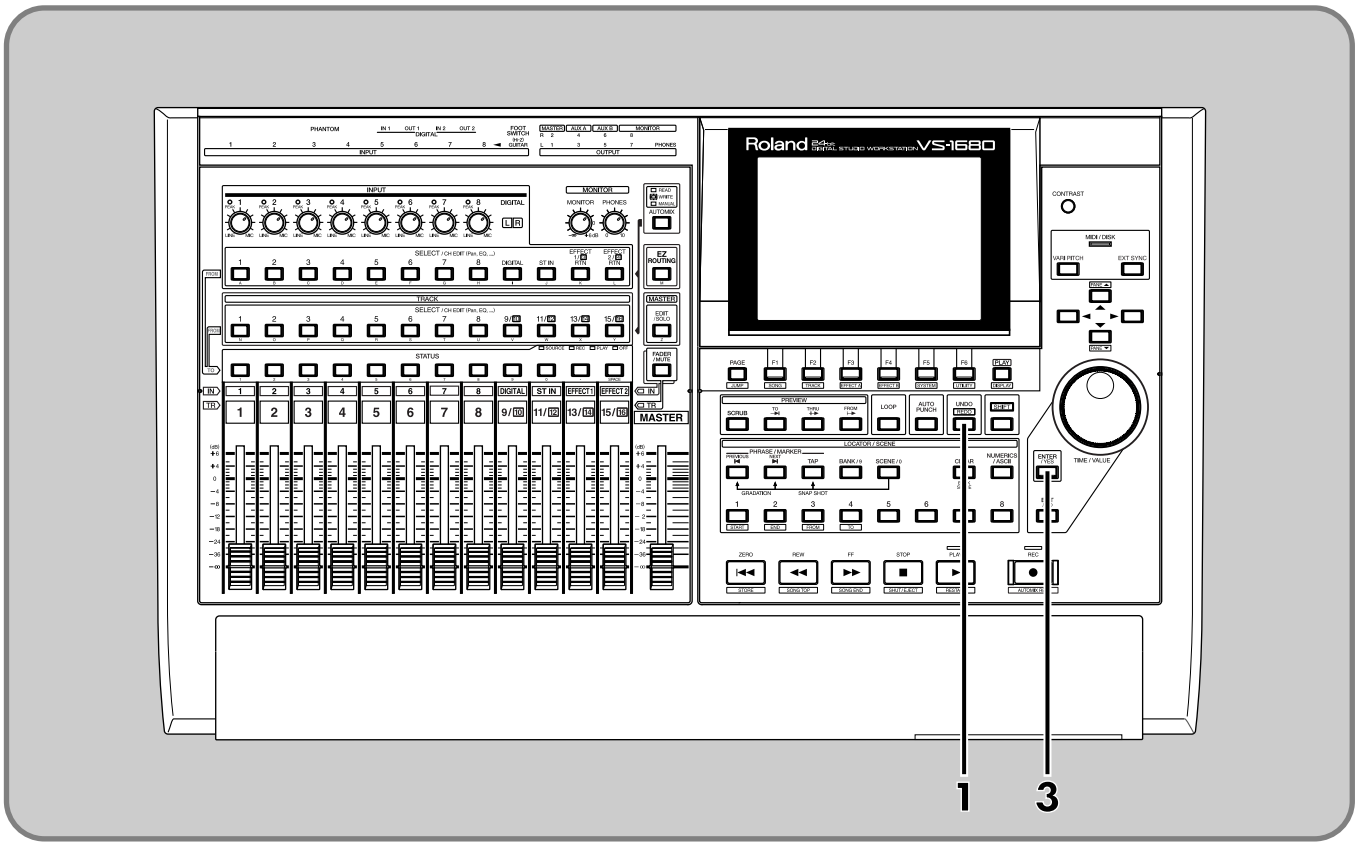
Parfois, lorsque les enregistrements sont effectués à un niveau trop faible ou lorsqu'il y a eu des erreurs d'interprétation pendant la prise, vous souhaiterez enregistrer une nouvelle prise par-dessus l'ancienne. Dans ce cas, vous pouvez suivre la procédure ci-dessous, qui permet d'effacer les données du morceau. C'est ce que l'on appelle la fonction "Undo".

Fonction Undo et niveau d'Undo

La fonction Undo permet d'annuler les opérations que vous avez effectuées et de rétablir les données à leur état précédent. Grâce au **niveau d'Undo**, vous pouvez spécifier le nombre d'opérations précédentes à annuler.







1 Appuyez sur [UNDO].

2 “Undo=Level=” apparaît à l’écran. Utilisez la molette TIME/VALUE pour indiquer les conditions à restaurer, i.e. le nombre d’opérations précédentes à annuler.

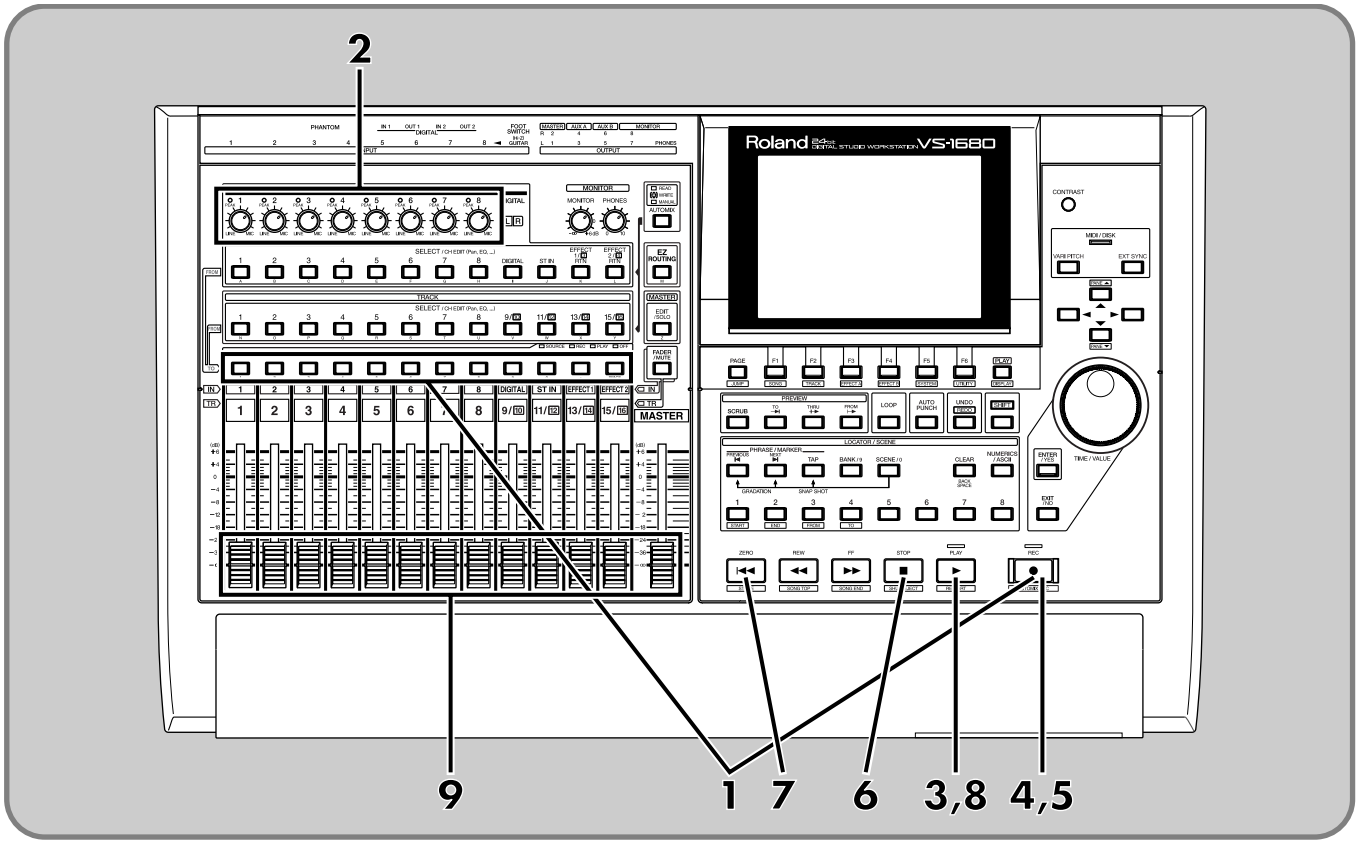
3 Appuyez sur [YES].

Le témoin lumineux UNDO indique que l’opération UNDO a bien été exécutée correctement. Si vous voulez annuler l’UNDO (rétablir), appuyez sur [NO].

Pour des informations plus détaillées, réfèrez-vous à “Opérations d’enregistrement et d’édition ne pouvant être annulées (Undo)” (Mode d’Emploi p. 158). Pour seulement annuler l’opération qui précède immédiatement, référez-vous à “Annuler seulement la toute dernière opération” (Mode d’Emploi p. 159).

Réenregistrer une section spécifique

Parfois, lors de l'écoute d'un enregistrement, et même s'il ne vous semble pas nécessaire d'effacer le morceau en entier, il peut exister des sections contenant des erreurs d'interprétation ou des paroles légèrement inaudibles. Dans ce cas, vous pouvez suivre la procédure ci-dessous pour réenregistrer seulement des passages de l'enregistrement initial. Cette fonction est appelée "Punch in/Punch out".



1 Maintenez enfoncée [REC] et appuyez sur la touche [STATUS] de la piste sur laquelle vous souhaitez réenregistrer.

Le témoin lumineux de la touche clignote en rouge.

2 Ajustez le niveau d'entrée en suivant les étapes décrites en 3 du chapitre "Enregistrer les pistes" (p. 20).

3 Appuyez sur [PLAY] pour démarrer la lecture du morceau.

Utilisation du Punch-In en enregistrement

Lorsque vous utilisez le mode Punch-In, la piste contenant l'enregistrement précédent et la source que vous aller enregistrer doivent avoir le même volume. Lorsque vous appuyez sur la touche STATUS de la piste sur laquelle vous voulez ré-enregistrer pendant la lecture, vous pouvez basculer entre l'écoute de la piste et celle de la source. Comparez alors les volumes sonores, et ajustez le niveau d'entrée avec le bouton INPUT jusqu'à ce que la différence entre les volumes devienne nulle.

4 Lorsque vous atteignez le point à partir duquel vous souhaitez réenregistrer, appuyez sur [REC].

Le témoin lumineux de la touche s'allume en rouge, indiquant ainsi l'activation du mode d'enregistrement. Commencez à jouer maintenant.

5 Si vous avez fini de jouer, appuyez sur [REC] une fois de plus.

Le témoin s'éteint indiquant ainsi que vous êtes revenu au mode playback.

6 Appuyez sur [STOP] pour arrêter la lecture du morceau.

7 Vérifiez le résultat du réenregistrement. Appuyez sur [ZERO] pour revenir au début du morceau.

8 Appuyez sur [PLAY] pour démarrer la lecture du morceau.

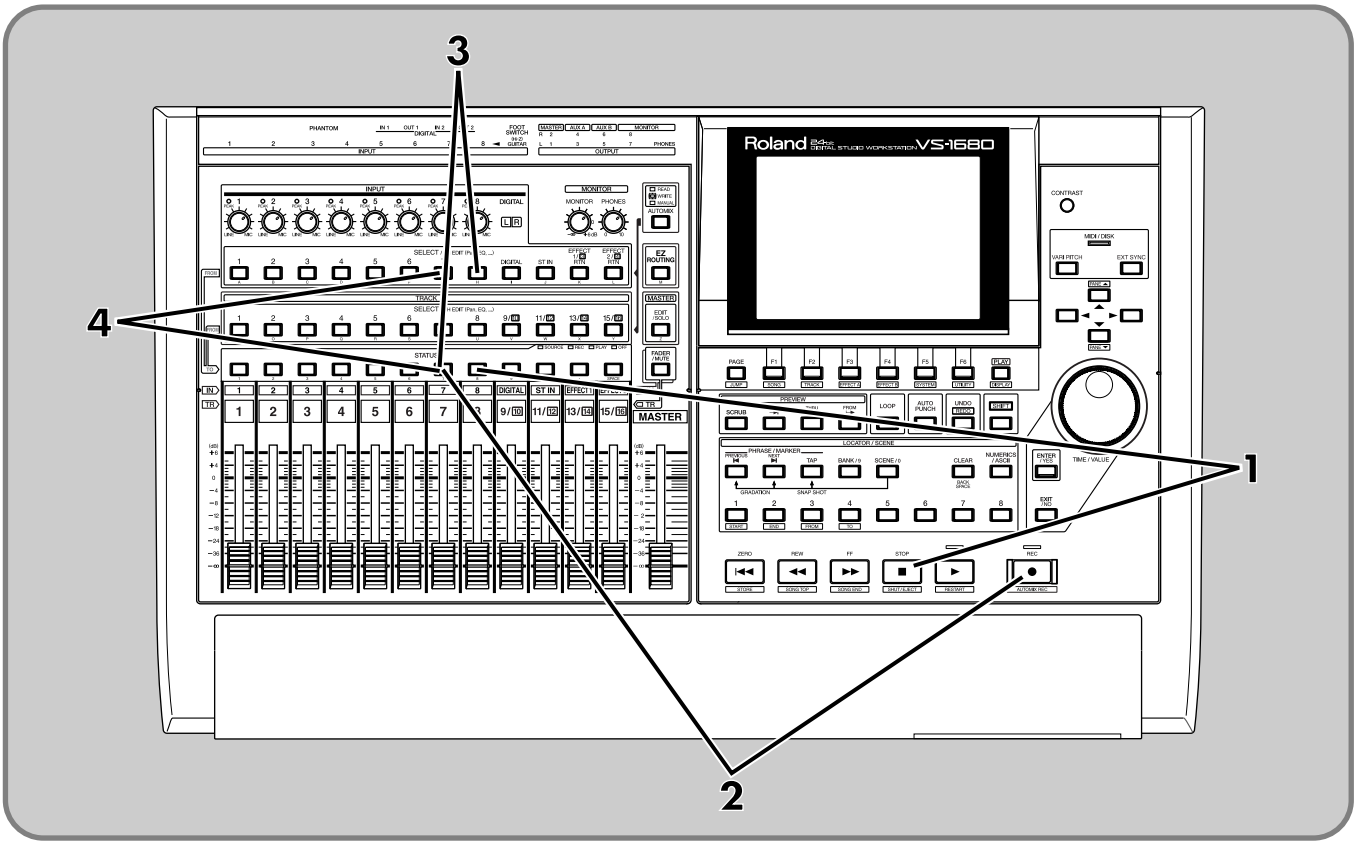
9 Utilisez les faders de voie et le fader Master pour ajuster le volume à un niveau confortable.

10 Est-ce que l'enregistrement sonne comme vous le pensiez ? Si vous êtes satisfait du résultat, alors sauvegardez le morceau sur le disque, en suivant la procédure décrite dans "Sauvegarder un morceau enregistré" (p. 23).

Pour de plus amples informations, référez-vous à "Réenregistrer une partie d'un morceau (Punch-in/Punch-Out)" (Mode d'Emploi p. 63).
Si vous souhaitez que la fonction Punch-in/Punch-out soit déclenchée automatiquement, regardez "Spécifier à l'avance le début d'un enregistrement" (Auto Punch-In)" (Mode d'Emploi p. 64).
Pour enregistrer sur une même section d'un morceau en boucle, référez-vous à "Réenregistrer plusieurs fois de suite le même passage (Loop Recording)" (Mode d'Emploi, p. 66).

Enregistrer d'autres pistes

Avec le VS-1680, vous pouvez enregistrer d'autres pistes alors que vous écoutez les pistes enregistrées précédemment. Ce procédé est connu sous le nom d'Overdub. Dans cette section, nous allons essayer d'enregistrer une autre prise sur la piste 7 pendant l'écoute de la piste 8 enregistrée auparavant.



1 Maintenez enfoncée [SHIFT] et appuyez sur la touche STATUS de la piste 8

Le témoin lumineux de la touche s'allume en vert.

2 Maintenez enfoncé [REC] et appuyez sur la touche STATUS de la piste 7

Le témoin lumineux de la touche clignote en rouge.

3 Maintenez enfoncé la touche STATUS de la piste 7 et appuyez sur la touche SELECT associée à la voie INPUT 8.

Le témoin lumineux de la touche clignote.

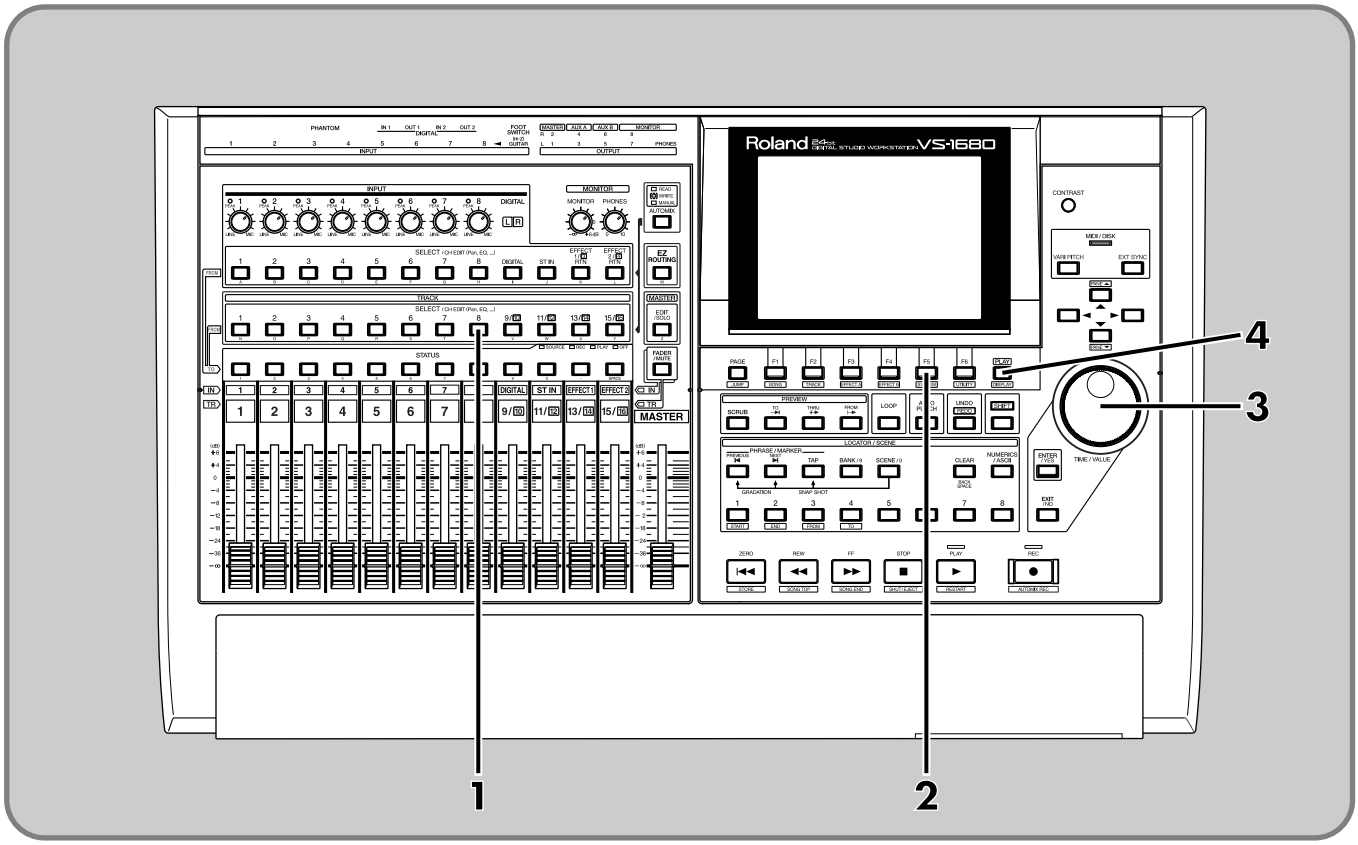
4 Normalement, le signal reçu via le connecteur INPUT 7 est assigné pour l'enregistrement sur la voie 7. Lorsque vous souhaitez enregistrer uniquement la source de la voie 8, en maintenant enfoncée la touche STATUS de la piste 7, appuyez sur la touche SELECT associée à la voie INPUT 7.

Le témoin du bouton s'éteint.

5 Vous avez configuré l'écoute de la piste 8 et l'enregistrement simultané de la source reçue en INPUT 8 sur la piste 7. Enregistrez et vérifiez-en le contenu en suivant la procédure décrite au chapitre "Enregistrer les pistes" (p. 20).

Enregistrer sur la piste virtuelle 2

Le VS-1680 propose 16 pistes, chacune d'entre elles pouvant contenir 16 pistes auxiliaires. Ces pistes supplémentaires sont appelées "V-Track" ou pistes virtuelles. En utilisant tout le potentiel de ce système, vous pouvez créer des enregistrements sur un maximum de 256 (16 x 16) pistes.
Cette section explique comment enregistrer une prise sur la V-Track 2 de la piste 8.

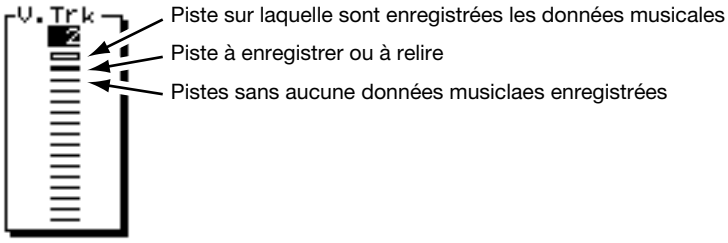


1 Appuyez sur la touche SELECT associée à la piste 8.

Le témoin lumineux de la touche s'allume, et l'écran Track Mixer s'affiche.

2 Appuyez sur [F5 (V.Trk)]. Si "V.Trk" n'apparaît pas en [F5], appuyez sur [PAGE] jusqu'à ce que "V.Trk" apparaisse, puis appuyez sur [F5 (V.Trk)].

3 Utilisez la molette TIME/VALUE pour sélectionner la piste virtuelle pour l'enregistrement/lecture. Ici, sélectionnez "2".



4 Appuyez sur [PLAY (DISPLAY)]

L'écran initial réapparait.

5 Maintenant vous avez sélectionné la piste virtuelle 2 de la piste 8 pour l'enregistrement. Enregistrez et vérifiez-en le contenu en suivant la procédure décrite au chapitre "Enregistrement sur les pistes" (p. 20).

Pour des informations plus détaillées, référez-vous au chapitre "Pistes virtuelles pour chaque piste" (Mode d'Emploi p. 29).

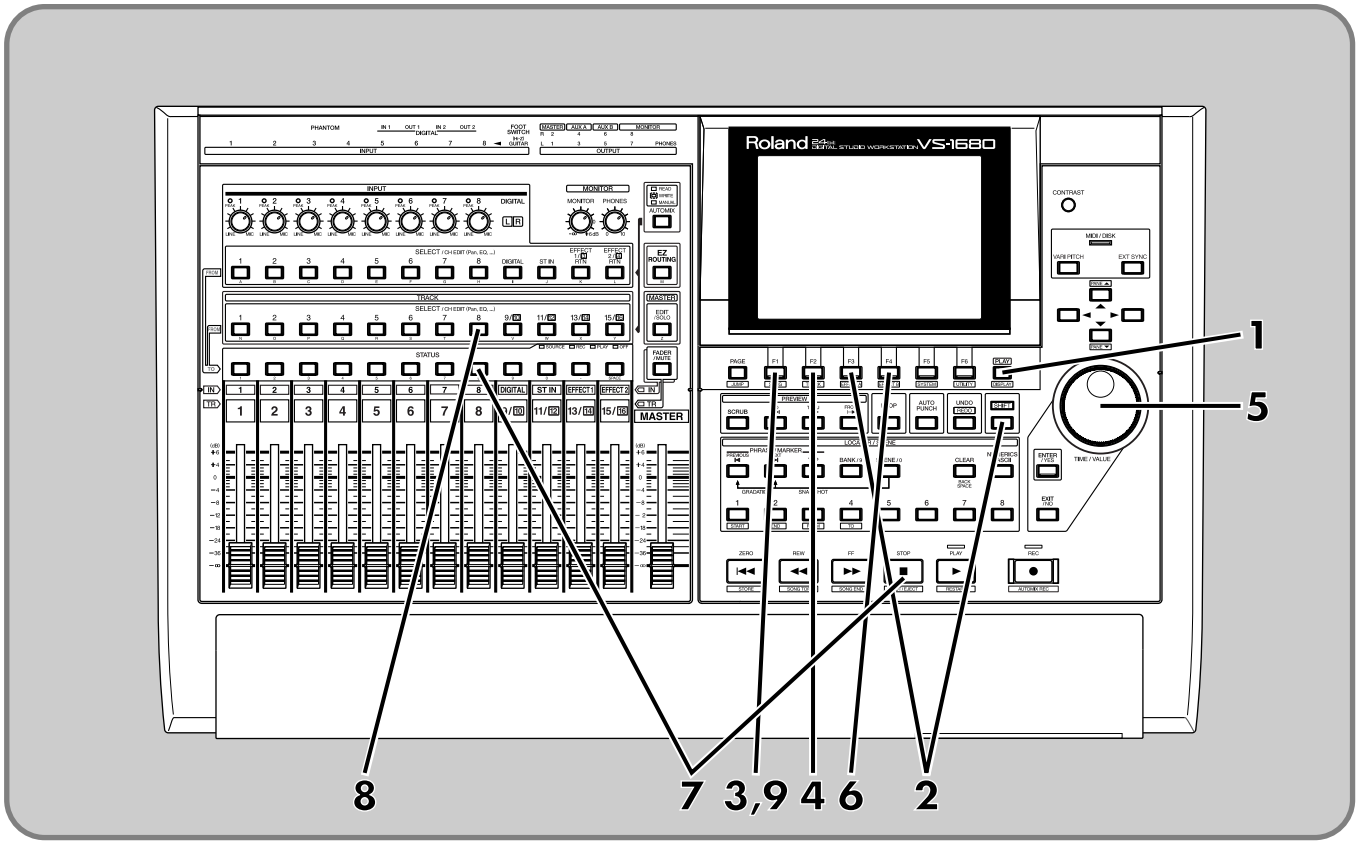
Utiliser les effets

Si les cartes d'extension d'effets optionnelles VS8F-2 sont installées dans le VS-1680, un maximum de quatre effets stéréo de haute qualité sont disponibles. Si cette extension a été installée sur votre VS-1680, essayez d'ajouter quelques effets.

MEMO Vous trouverez les instructions d'installation des cartes VS8F-2 au chapitre "Installation des cartes d'extension d'effets" (p. 57).

Appliquer un effet pendant la lecture

Lors de la lecture d'un morceau, vous disposez d'effets comme Reverb et Delay pouvant être appliqués au son. Voici un exemple qui permet l'écoute du morceau avec un effet de Reverb sur la piste 8.



1 Appuyez sur [PLAY (DISPLAY)].

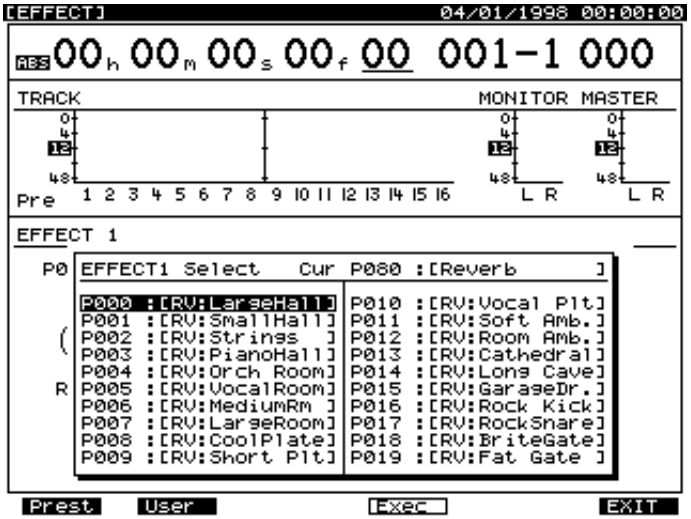
2 Maintenez enfoncée [SHIFT] et appuyez sur [F3 (EFFECTS A)].

Le menu Effect A apparaît à l'écran. Si ce menu ne s'affiche pas, appuyez sur [F6 (EXIT)].

3 Appuyez sur [F1 (EFX1)].

4 Sélectionner l'effet. Appuyez sur [F2 (sel)].

La liste des effets apparaît à l'écran.



5 Utilisez la molette TIME/VALUE pour déplacer le curseur sur l'effet que vous souhaitez utiliser. Ici, choisissez "P000 RV:LargeHall".

6 Après avoir sélectionné l'effet, appuyez sur [F4 (Exec)].

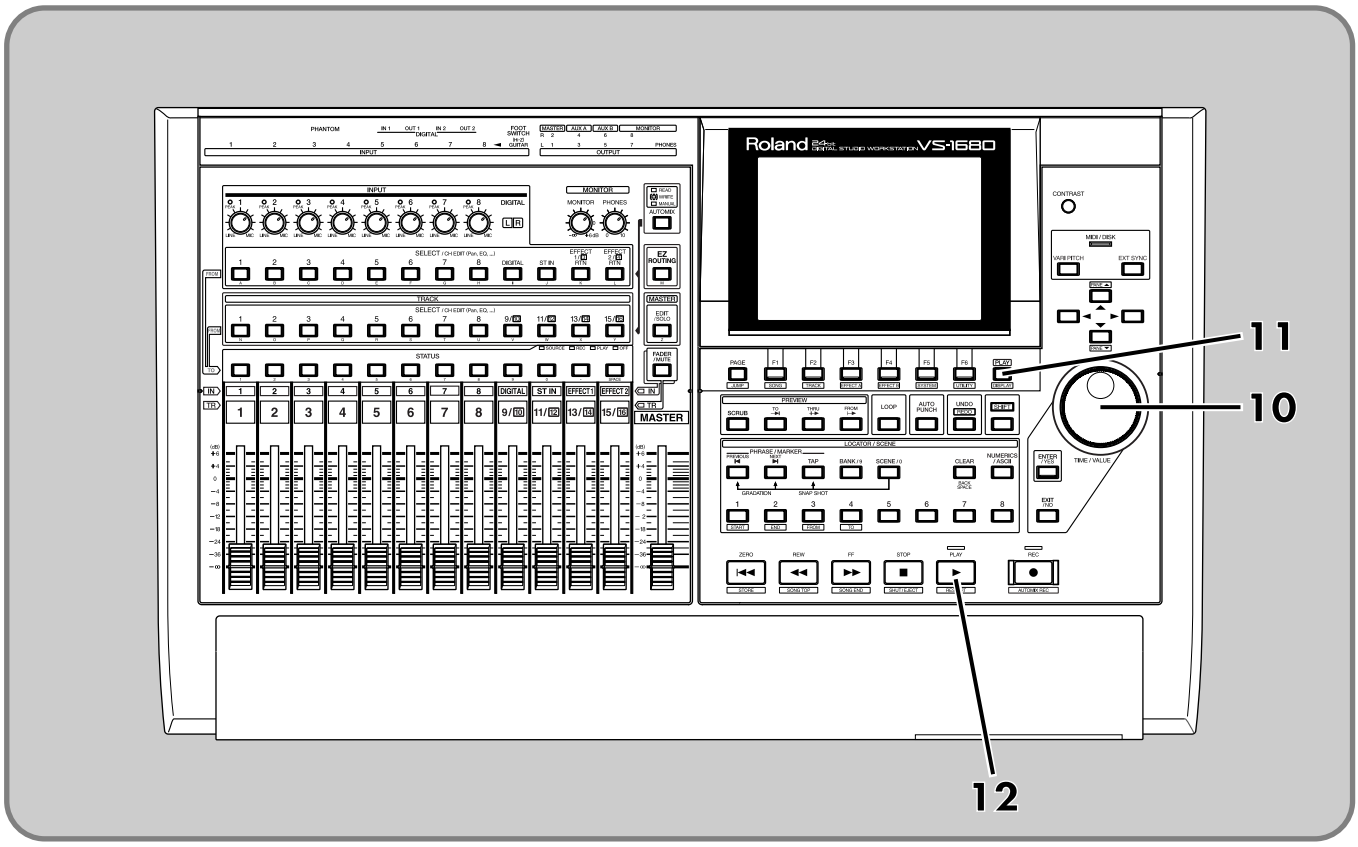
7 Maintenez enfoncée [STOP] et appuyez sur la touche STATUS de la piste 8.

Le témoin lumineux de la touche s'allume en vert.

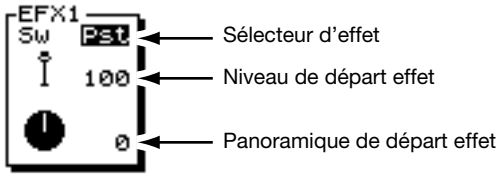
8 Appuyez sur la touche SELECT de la piste 8.

Le témoin lumineux de la touche s'allume, et l'écran Track Mixer apparaît à l'écran.

9 Appuyez sur [F1 (EFX1)]. Si "EFX1" n'apparaît pas en [F1], appuyez tout d'abord sur [PAGE] jusqu'à ce qu'apparaisse "EFX1", puis appuyez sur [F1 (EFX1)].



10 Utilisez la molette TIME/VALUE pour activer/désactiver l'effet. Sélectionnez ici "pst" (post-fader) pour appliquer l'effet au son après la sortie du fader de voie.



11 Maintenant tout est configuré. Appuyez sur [PLAY (DISPLAY)].

L'écran initial réapparait.

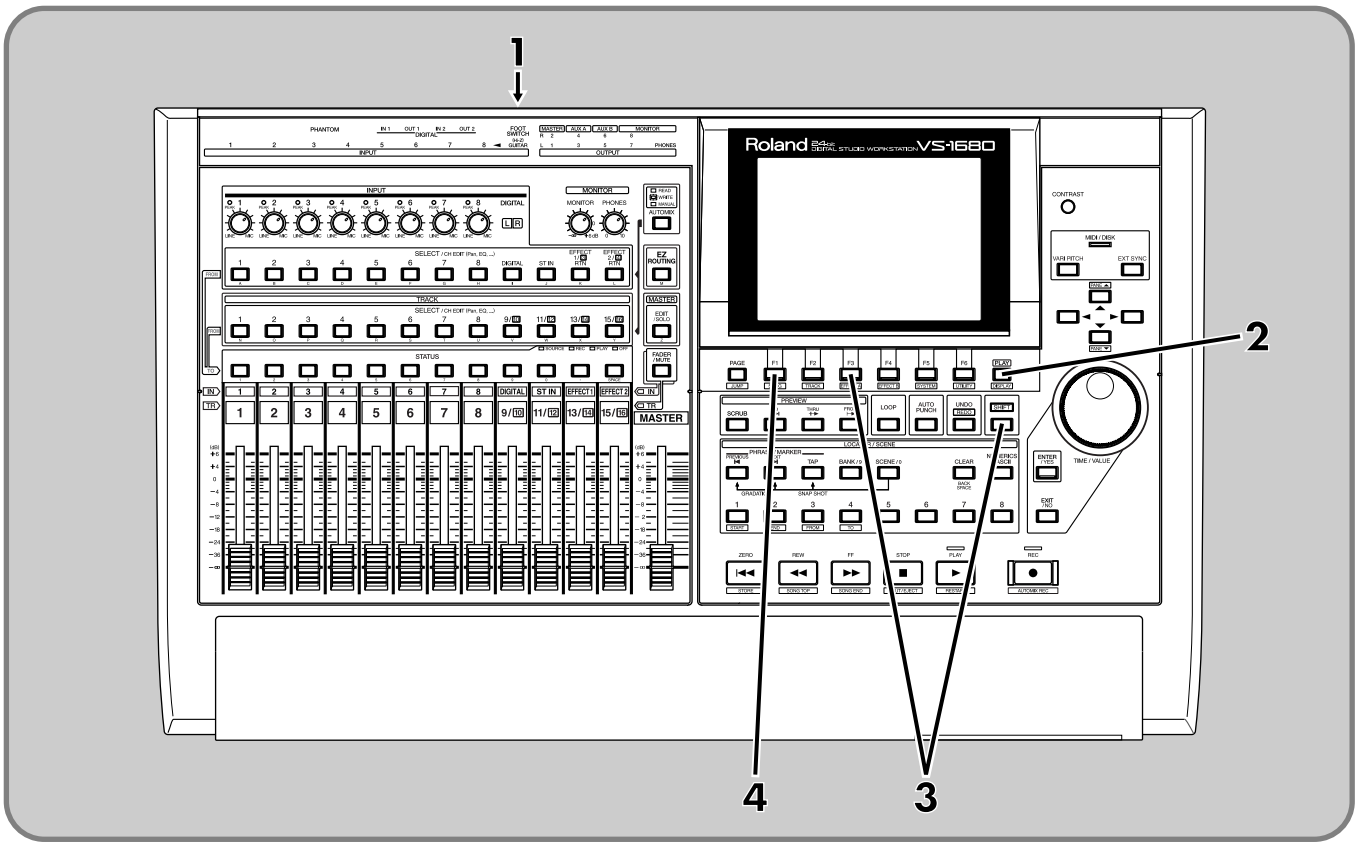
12 Appuyez sur [PLAY] pour commencer la lecture du morceau.

Vérifiez que l'effet est bien appliqué.

Pour de plus amples informations, référez-vous au chapitre "Utiliser les effets internes (VS8F-2)" (Mode d'Emploi p. 103). Si vous souhaitez utilisez des effets que vous possédez déjà, référez-vous à "Utiliser des périphériques d'effets externes" (Mode d'Emploi p. 204).

Appliquer des effets pendant l'enregistrement

Beaucoup d'enregistrements de guitare électrique ou de voix contiennent l'insertion d'effets comme "Guitar Multi" et "Vocal Multi".
L'exemple suivant propose l'enregistrement d'une guitare électrique connectée à l'entrée GUITAR (Hi-Z) sur la piste 8 avec l'insertion d'effets grâce aux cartes VS8F-2.



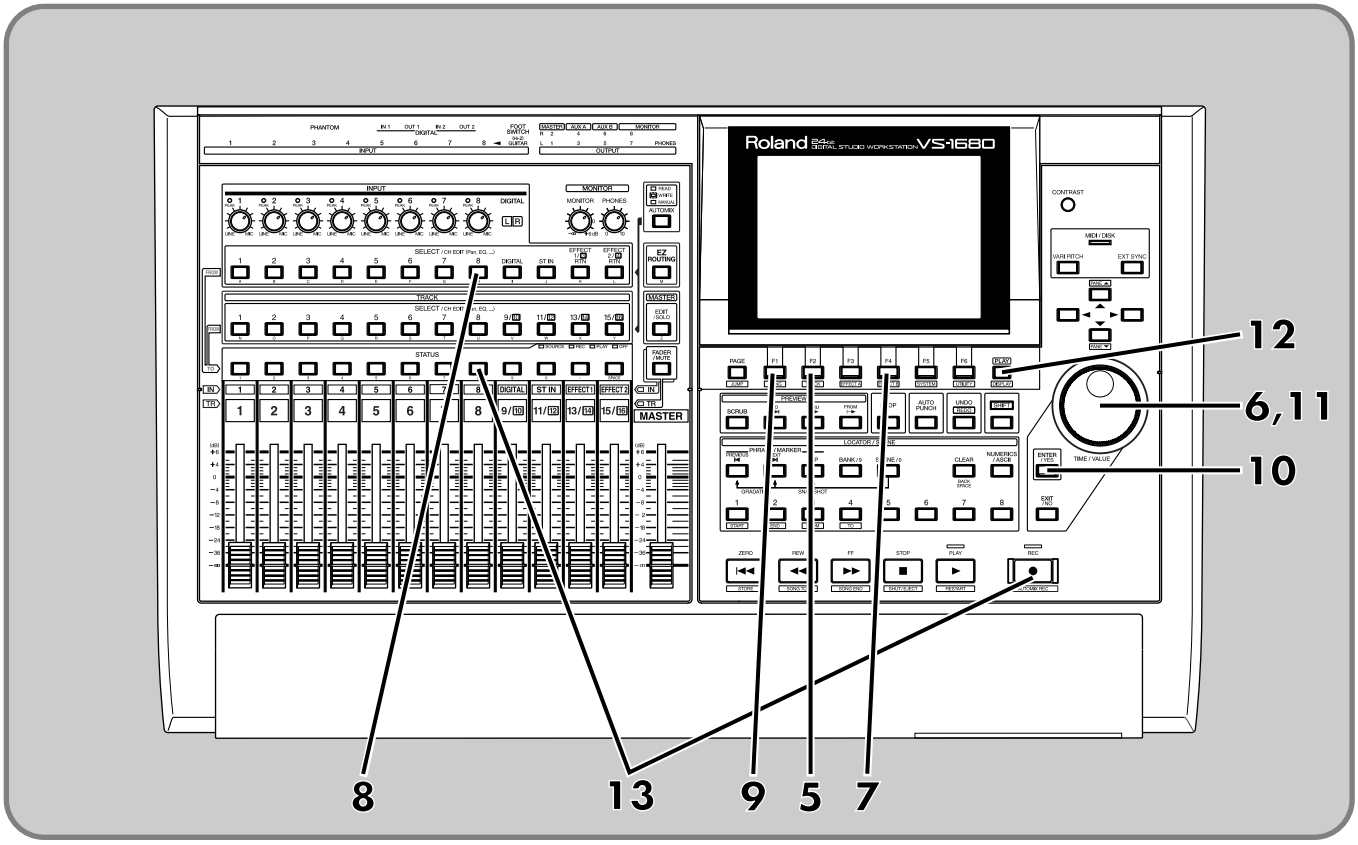
1 Connectez votre guitare électrique à l'entrée GUITAR (Hi-Z).

2 Appuyez sur [PLAY (DISPLAY)].

3 Maintenez enfoncée [SHIFT] et appuyez sur [F3 (EFFECT A)].

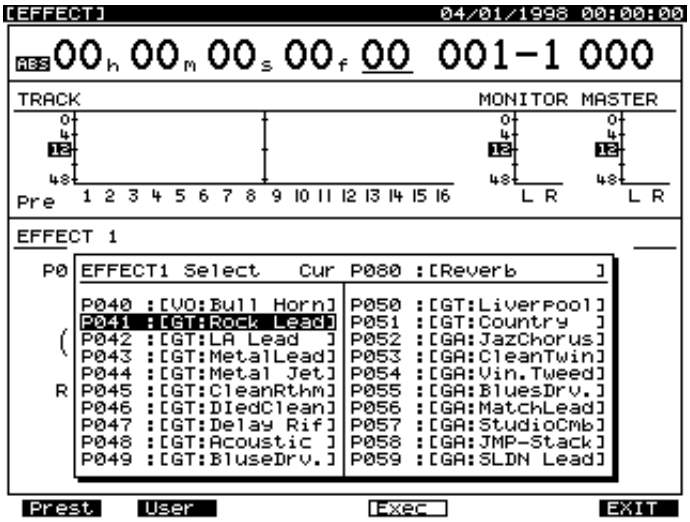
Le menu Effect A s'affiche à l'écran. Si ce menu n'apparaît pas, appuyez sur [F6 (EXIT)].

4 Appuyez sur [F1 (EFX1)].



5 Sélectionnez l'effet. Appuyez sur [F2 (Sel)].

La liste des effets apparaît à l'écran.



6 Utilisez la molette TIME/VALUE pour déplacer le curseur sur l'effet que vous voulez utiliser. Ici, choisissez "P041 GT:Rock Lead".

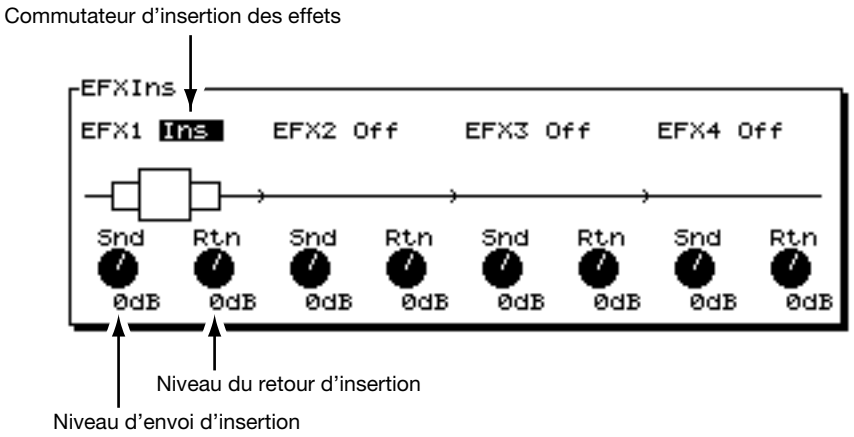
7 Après avoir sélectionné l'effet, appuyez sur [F4 (Exec)].

8 Appuyez sur la touche SELECT de la piste 8.

Le mixer d'entrées apparaît à l'écran.

9 Appuyez sur [F1 (Ef1In)]. Si "Ef1In" n'apparaît pas en [F1], appuyez tout d'abord sur [PAGE] jusqu'à ce que "Ef1In" s'affiche, puis appuyez sur [F1 (Ef1In)].

10 Appuyez sur [YES].



11 Utilisez la molette TIME/VALUE pour sélectionner la méthode d'insertion des effets 1. Ici sélectionnez "Ins".

12 Maintenant la configuration est terminée. Appuyez sur [PLAY (DISPLAY)].

L'écran initial réapparaît.

13 Maintenez enfoncée la touche [REC] et pressez la touche STATUS de la piste 8.

Le témoin lumineux de la touche clignote en rouge.

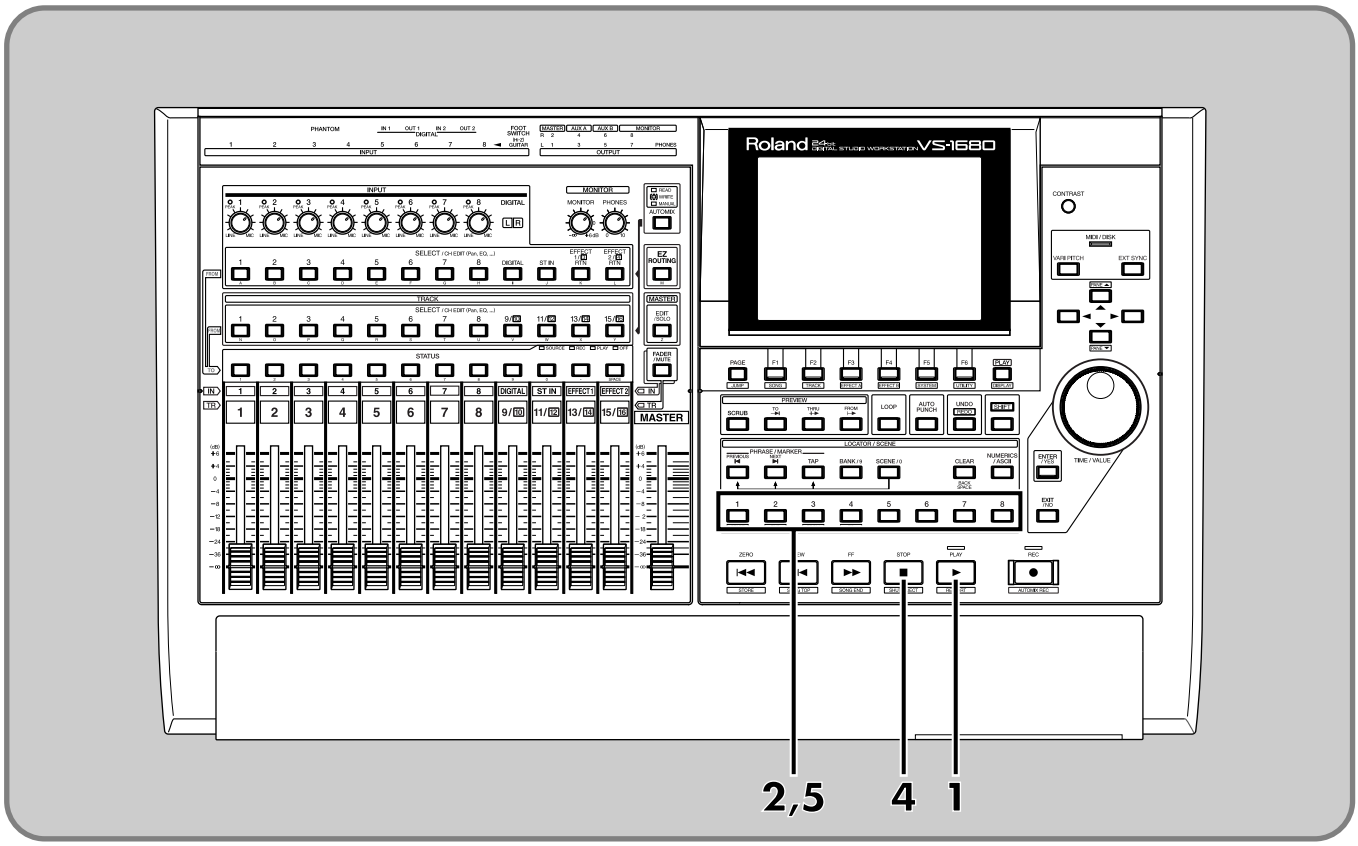
14 Enregistrez et vérifiez le contenu de la prise en suivant la procédure décrite au chapitre "Enregistrer sur les pistes" (p. 20).

Terminer le morceau (mixage)

Cette section explique les opérations nécessaires au processus d'enregistrement multipiste, en vue d'obtenir une bande Master. Essayez chacune de ces opérations tout en lisant leur description.

Mémoriser et rappeler des locateurs

Sur le VS-1680, vous pouvez mémoriser des points de localisation pendant la lecture du morceau, aux endroits que vous souhaitez réécouter ou réenregistrer. Le VS-1680 propose une fonction simple de rappel instantané de ces points, évitant ainsi toute perte de temps induite par le rembobinage. Cette fonction vous donne la possibilité de passer instantanément à un point précis de l'enregistrement, marqué par un locateur (LOCATOR). Nous allons voir ici comment mémoriser un point dans le morceau et comment rappeler cette position.



1 Appuyez sur [PLAY] pour démarrer la lecture du morceau.

2 Une fois la position désirée atteinte, appuyez sur une des touches LOCATOR [1]-[8]. Par exemple, si vous souhaitez mémoriser le LOCATOR 1, appuyez sur [1].

Le locateur est mémorisé, et le témoin lumineux de la touche s'allume.

3 Répétez l'étape 2 pour chacune des positions que vous souhaitez mémoriser.

4 Appuyez sur [STOP] pour arrêter la lecture du morceau.

5 Pour vous déplacer sur une des positions désignées, appuyez sur une des touches LOCATOR [1]-[8]. Par exemple, si vous souhaitez vous déplacer jusqu'au point marqué par le LOCATOR 1, appuyez sur [1].

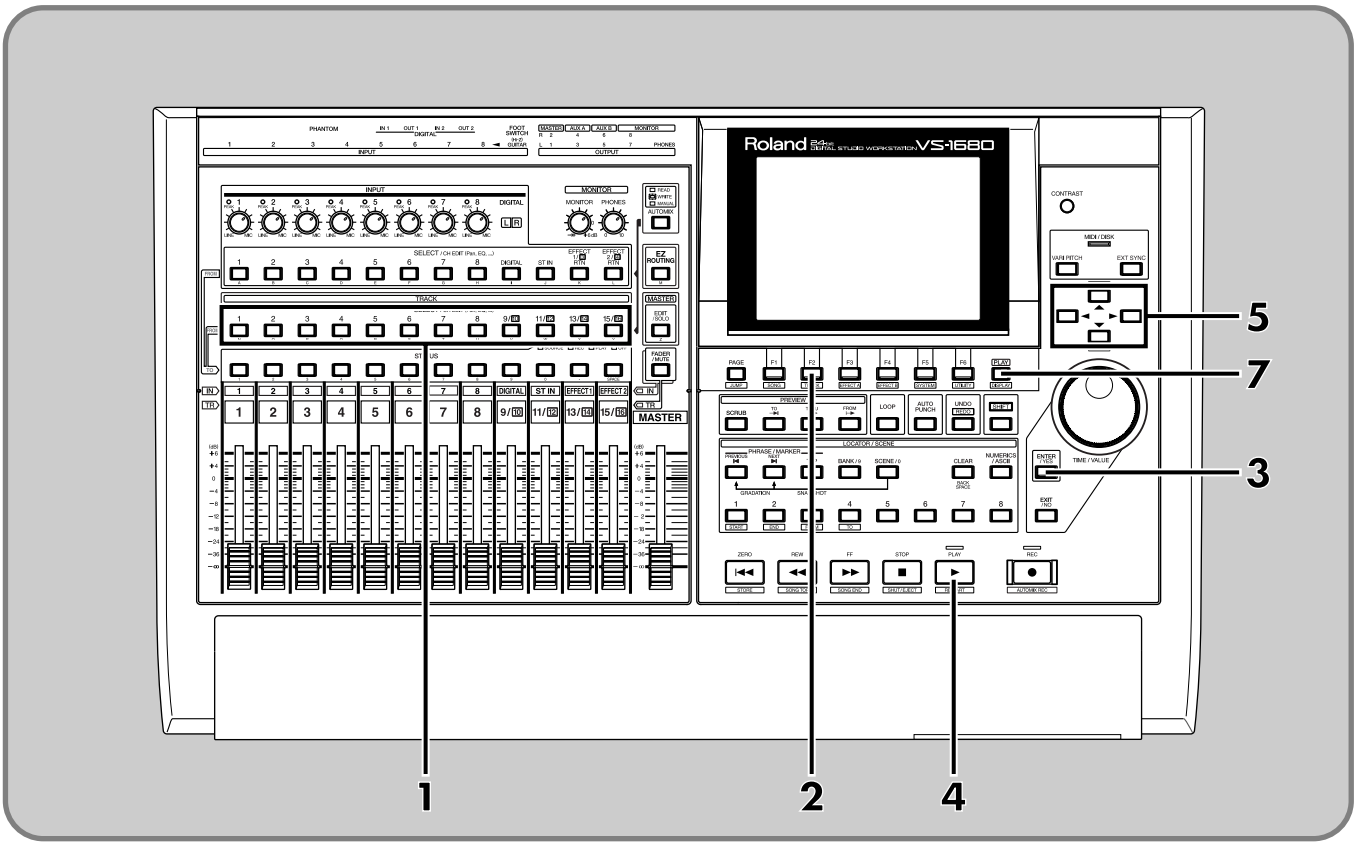
NOTE Les touches LOCATOR dont les témoins lumineux ne sont pas allumés ne contiennent aucune donnée de localisation.

6 Les locateurs seront perdus si vous éteignez l'appareil. Si nécessaire, sauvegardez le morceau avant de mettre hors tension le VS-1680 (p. 23).

Pour des informations plus détaillées, référez-vous au chapitre "Mémoriser une position temporelle" (Mode d'Emploi p. 36).
Pour une recherche convenable des localisations mémorisées, référez-vous au chapitre "Techniques de préécoute (Preview)" (Mode d'Emploi p. 151).

Réglage du timbre

Chaque voie du VS-1680 comprend un égaliseur paramétrique deux bandes (aigus et graves). Nous allons voir comment utiliser l'égaliseur pour ajuster le timbre de chaque piste.



1 Appuyez sur la touche SELECT de la piste pour laquelle vous souhaitez ajuster la sonorité.

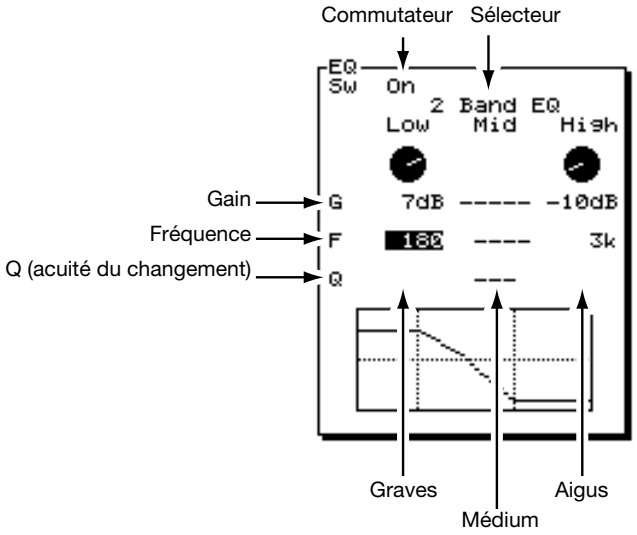
Le témoin lumineux de la touche s'allume, et l'écran Track Mixer apparaît à l'écran.

2 Appuyez sur [F2 (Low)]. Si "Low" n'apparaît pas en [F2], appuyez tout d'abord sur [PAGE] jusqu'à ce que "Low" s'affiche, puis appuyez sur [F2 (Low)].

3 Appuyez sur [YES].

4 Appuyez sur [PLAY] pour démarrer la lecture du morceau.

5 Appuyez sur [▲], [▼], [◄] et [►] pour déplacer le curseur. Utilisez la molette TIME/VALUE pour changer les valeurs de chaque paramètre. Ici, sélectionnez “On”.



NOTE Si vous ajustez l’égalisation en cours de lecture, vous risquez d’entendre un bruit de saturation ou des grésillements. Il ne s’agit pas d’un mauvais fonctionnement. Si ces bruits posent problèmes, opérez l’ajustement lorsqu’aucun son n’est joué.

6 Si vous souhaitez ajuster l’égaliseur pour n’importe quelle autre piste, répétez les étapes 1 à 4.

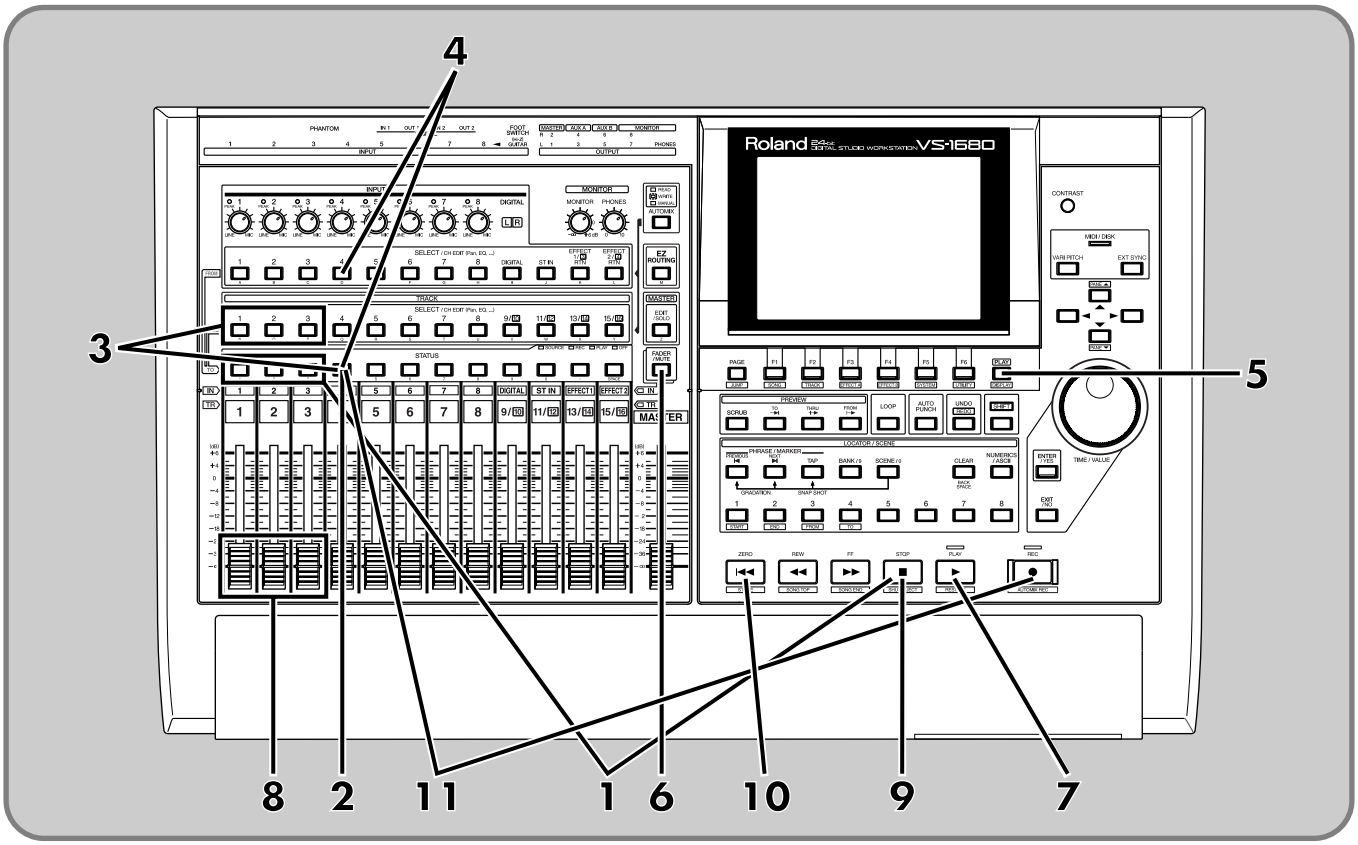
7 Lorsque vous avez terminé ces ajustements, appuyez sur [PLAY (DISPLAY)].

L’écran initial réapparait. Si nécessaire, sauvegardez le morceau (p. 23).

Pour des informations plus détaillées, référez-vous au chapitre “Réglage du timbre (Égaliseur)” (Mode d’Emploi, p. 75).

Combiner le contenu de plusieurs pistes

Vous pouvez mélanger les enregistrements de deux pistes ou plus et les réenregistrer sur une autre piste vide. Cette opération est appelée “Track bouncing” (fusion de pistes). C’est une technique très pratique lorsque vous n’avez plus de piste libre. Dans cette section, nous allons mélanger les enregistrements des pistes 1-3 et réenregistrer le résultat sur la piste 4.



NOTE

Volume, panoramique, égaliseur, effets et autres paramètres ne peuvent pas être ajustés sur les pistes mélangées par Track Bouncing. Vous ne devez pas appliquer cette méthode aux pistes auxquelles vous voulez appliquer séparément une égalisation ou des effets.

1 Maintenez enfoncée [STOP] et appuyez sur les touches STATUS des pistes 1-3.

Le témoin lumineux de la touche s’allume en vert.

2 Appuyez sur la touche STATUS de la piste 4, ce qui fait clignoter en orange son témoin lumineux.

3 Maintenez enfoncée la touche STATUS de la piste 4 et appuyez sur les touches SELECT de sélection des pistes 1-3.

Le témoin lumineux se met à clignoter.

4 Normallement, le signal reçu via l'entrée INPUT 4 est assigné à la piste 4 pour l'enregistrement. Lorsque vous souhaitez enregistrer uniquement les pistes 1-3, maintenez enfoncée la touche STATUS de la piste 4 et appuyez sur la touche SELECT pour sélectionner l'entrée INPUT 4.

Le témoin lumineux de la touche s'éteint.

5 Maintenant vous avez fait les réglages qui vous permettront d'écouter les pistes 1-3 sur la voie de retour piste n° 4. Appuyez sur [PLAY (DISPLAY)].

L'écran initial réapparaît.

6 Appuyez sur [FADER], le témoin lumineux TR (Track) s'allume.

7 Appuyez sur [PLAY] pour démarrer la lecture du morceau.

8 Avec les faders de voie 1-3, ajustez la balance du volume pour chaque piste.

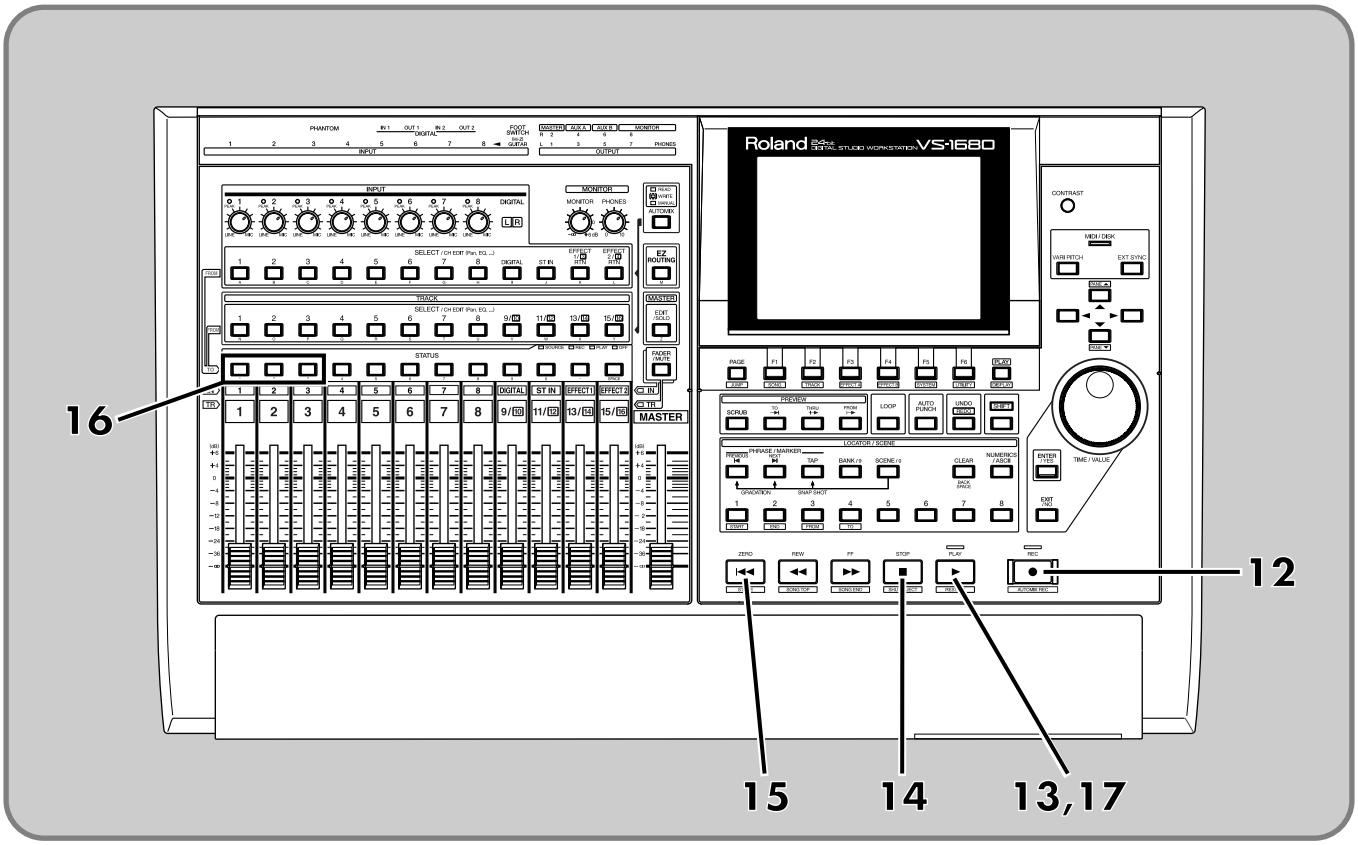
A partir de maintenant, le son écouté peut être enregistré sur la piste 4. Poussez alors le volume aussi fort que possible, mais sans qu'il y ait la moindre distorsion.

9 Appuyez sur [STOP] pour arrêter la lecture du morceau.

10 Appuyez sur [ZERO] pour retourner au début du morceau.

11 Maintenez enfoncée [REC] et appuyez sur la touche STATUS de la piste 4.

Le témoin lumineux de la touche clignote en rouge.



12 Appuyez sur [REC].

Le témoin lumineux de la touche clignote en rouge.

13 Appuyez sur [PLAY].

Le témoin lumineux de la touche s'allume en vert et l'enregistrement débute.

14 Lorsque vous avez fini d'enregistrer, appuyez sur [STOP].

Le morceau s'arrête.

15 Vérifiez le contenu de la prise. Appuyez sur [ZERO] pour revenir au début du morceau.

16 Appuyez sur les touches STATUS des pistes 1-3.

Le témoin lumineux de la touche s'éteint.

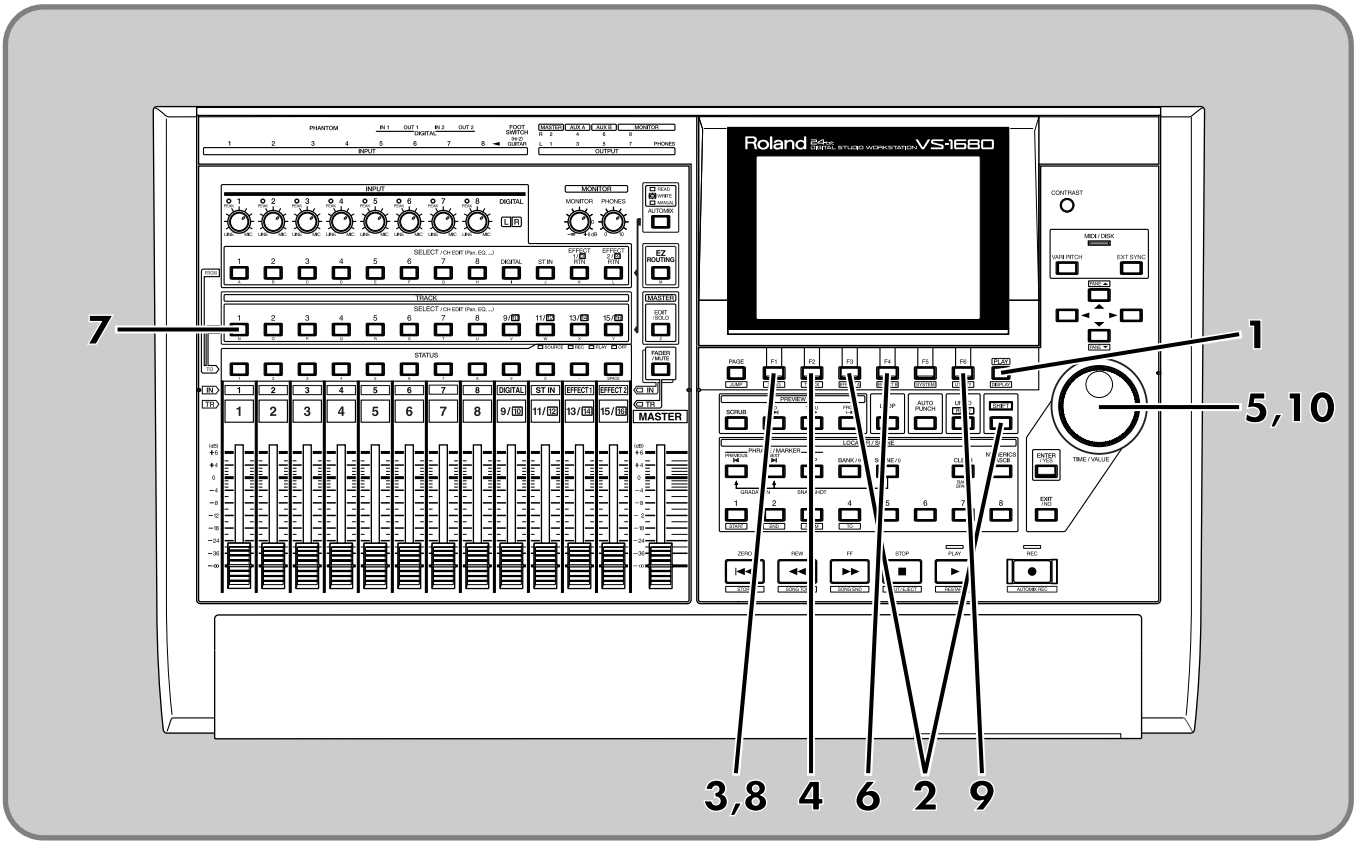
17 Appuyez sur [PLAY] pour démarrer la lecture du morceau. Utilisez le fader de voie et le fader Master pour ajuster le volume à un niveau confortable.

18 Est-ce que l'enregistrement répond à votre attente ? Si vous êtes satisfait du résultat, sauvegardez le morceau sur le disque, en suivant la procédure décrite au chapitre "Sauvegarder un morceau enregistré" (p. 23).

Pour de plus amples informations, référez-vous aux chapitres "Effectuer automatiquement les réglages de la console (EZ Routing)" (Mode d'Emploi p. 41) et Combiner le contenu des pistes (Track Bouncing)" (Mode d'Emploi p. 77).

Combiner le contenu de plusieurs pistes en ajoutant des effets

Parfois vous souhaiteriez appliquer des effets sur un enregistrement déjà effectué sur plusieurs pistes et enregistrer le résultat sur une seule piste. Nous allons voir comment utiliser la carte VS8F-2 pour ajouter de la reverb sur les pistes 1-3 et fusionner ces pistes vers la piste 4. C'est très pratique lorsque vous voulez mixer en ajoutant des effets du type spatialisation comme la réverb ou le delay sur les pistes.



1 Appuyez sur [PLAY (DISPLAY)].

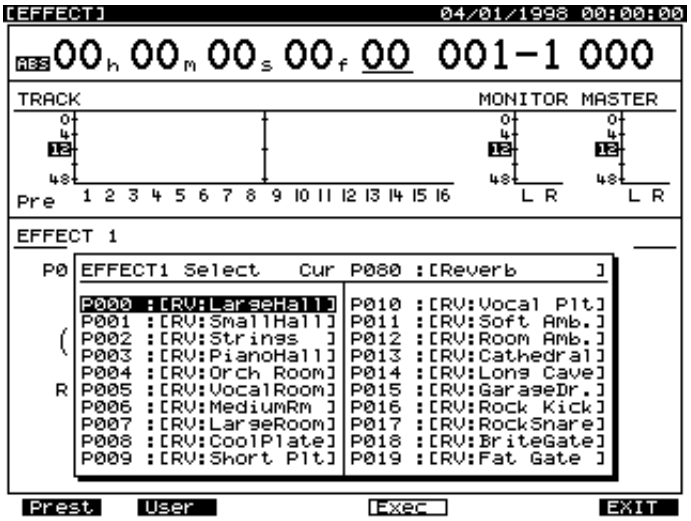
2 Maintenez enfoncée [SHIFT] et appuyez sur [F3 (EFFECT A)].

Le menu Effect A apparaît à l'écran. Si ce menu n'apparaît pas, appuyez sur [F6 (EXIT)].

3 Appuyez sur [F1 (EXIT)].

4 Sélectionnez un effet. Appuyez sur [F2 (Sel)].

La liste des effets apparaît à l'écran.



5 Utilisez la molette TIME/VALUE pour placer le curseur sur l'effet que vous souhaitez utiliser. Ici, sélectionnez "P000 RV:LargeHall".

6 Après avoir sélectionné cet effet, appuyez sur [F4 (Exec)].

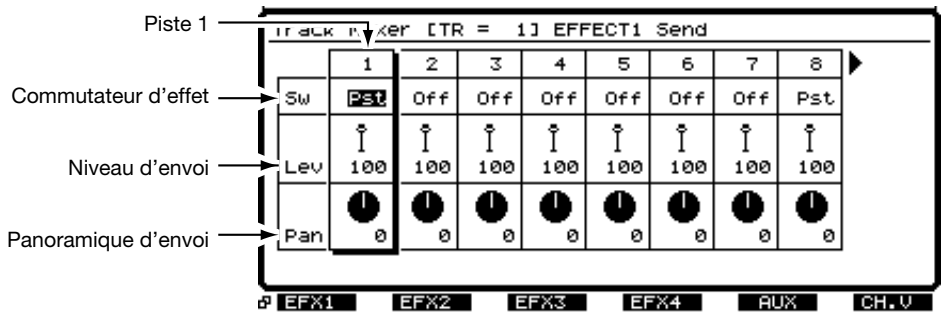
7 Appuyez sur la touche SELECT de la piste 1.

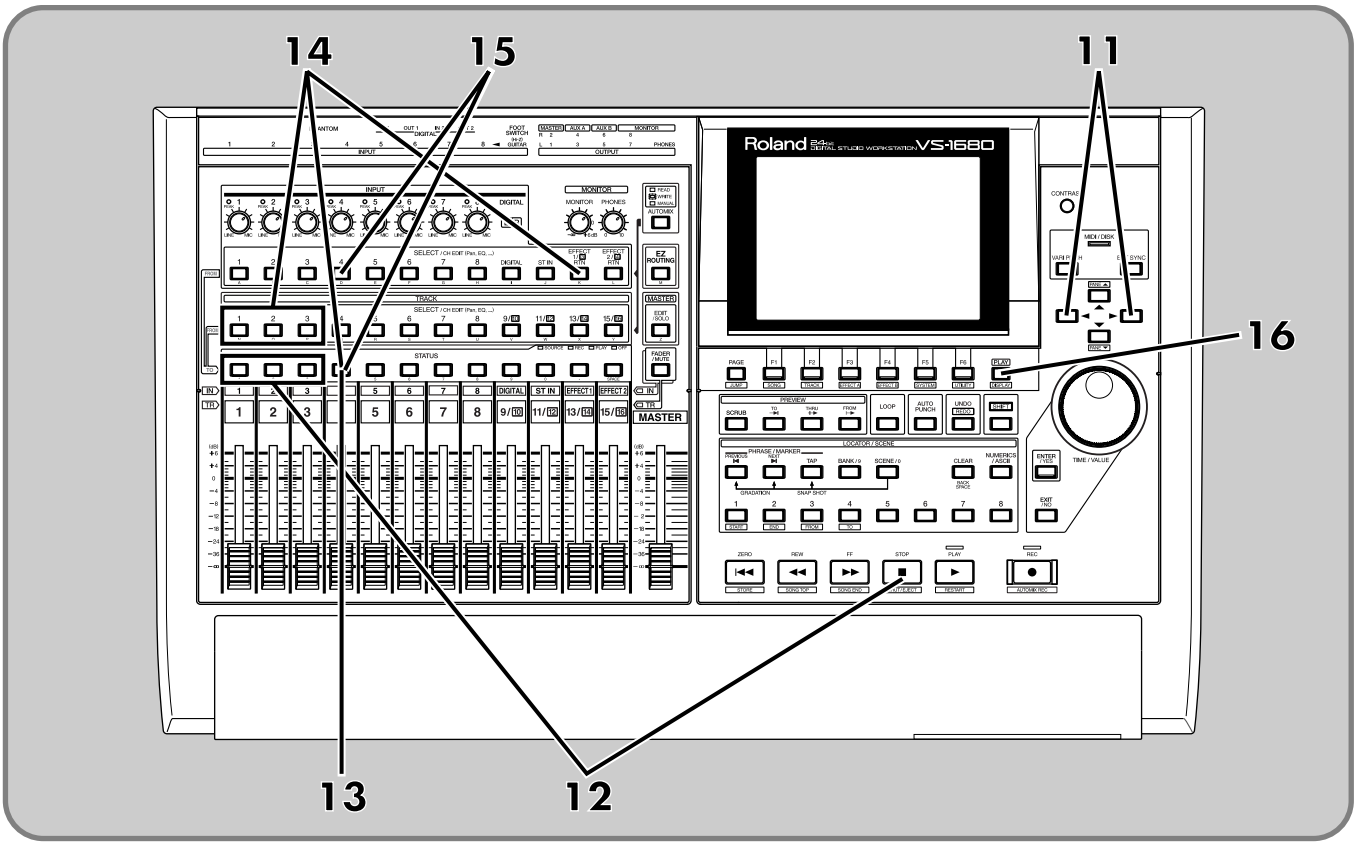
Le témoin lumineux s'allume, et l'écran Track Mixer apparaît à l'écran.

8 Appuyez sur [F1 (EFX1)]. Si "EFX1" n'apparaît pas en [F1], appuyez tout d'abord sur [PAGE] jusqu'à ce que "EFX1" s'affiche, puis appuyez sur [F1 (EFX1)].

9 Appuyez sur [F6 (PRM. V)].

10 Utilisez la molette TIME/VALUE pour activer/désactiver l'effet. Ici, sélectionnez "pst" (post-fader) pour appliquer l'effet au son après la sortie du fader de voie.





11 Appuyez sur [◄] et [►] pour déplacer le curseur à l'écran. Sélectionnez ainsi "pst" pour les pistes 2 et 3.

12 Maintenir enfoncée [STOP] et appuyez sur les touches STATUS des pistes 1-3.

Les témoins lumineux s'allument en vert.

13 Appuyez sur la touche STATUS de la piste 4 pour que son témoin lumineux s'allume en orange.

14 Maintenez enfoncée la touche STATUS de la piste 4 et appuyez sur les touches SELECT des pistes 1-3.

Le témoin lumineux commence à clignoter.

15 Normalement, le signal reçu via l'entrée INPUT 4 est assigné à la piste 4 pour l'enregistrement. Lorsque vous souhaitez réenregistrer seulement les pistes 1-3, maintenez enfoncée la touche STATUS de piste 4 et appuyez sur la touche SELECT de l'entrée INPUT 4.

Le témoin lumineux s'éteint.

16 Maintenant vous avez fait les réglages qui vous permettront d'écouter les pistes 1-3 sur la voie de retour piste n° 4. Appuyez sur [PLAY (DISPLAY)].

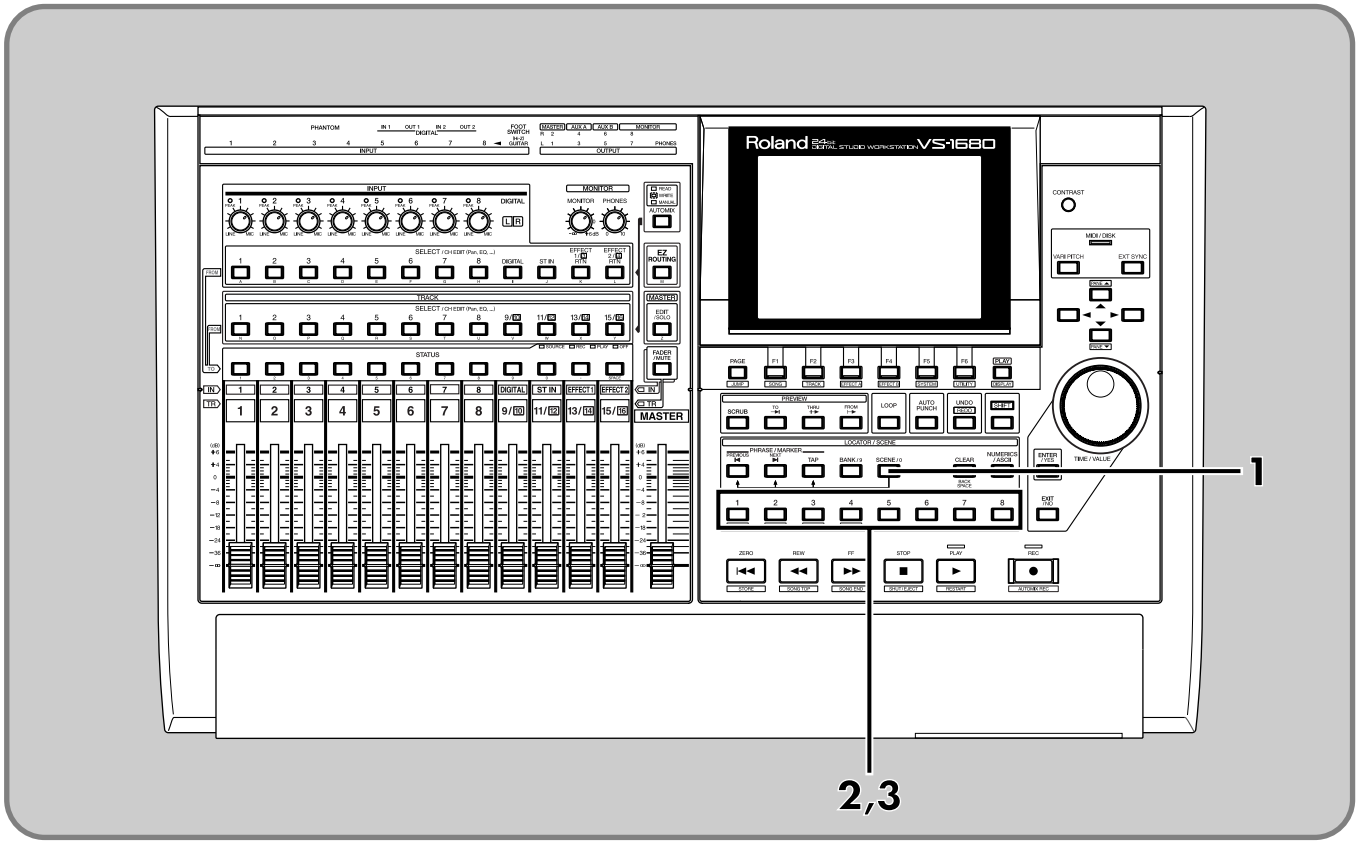
L'écran initial réapparaît.

17 Enregistrez et vérifiez le contenu de l'enregistrement en suivant la procédure décrite aux étapes 6 à 17 du chapitre "Combiner le contenu de plusieurs pistes" (p. 42).

Enregistrer les réglages de la console (Scène)

Avec le VS-1680, les réglages en cours de la console peuvent être sauvegardés et peuvent ensuite être rappelés sur simple pression d'une touche. Un ensemble sauvegardé des réglages de la console est appelé une "scène". Cette fonction est très utile lorsque vous souhaitez comparer différentes balances de volume, de panoramique, d'égaliseur et autres paramètres pendant le mixage. Pour utiliser cette fonction, suivez les étapes décrites ci-après.

NOTE Si votre VS-1680 est équipé des cartes d'extension d'effets VS8F-2, les données de configuration de ces effets peuvent être incluses dans la Scène.



1 Appuyez sur [SCENE].

Le témoin lumineux s'allume.

2 Lorsque le témoin SCENE est allumé, les touches [1]-[8] permettent d'enregistrer ou de rappeler des Scènes. L'écran indique alors la configuration courante de la console. Appuyez sur une des touches [1]-[8]. Par exemple, pour enregistrer la SCENE 1, appuyez sur [1].

Lorsqu'une configuration de console a été enregistrée, le témoin SCENE s'éteint.

3 Lorsque vous souhaitez rappeler un ensemble de paramètres déjà mémorisé, appuyez sur [SCENE] une fois de plus, puis appuyez sur la touche [1]-[8], dont les témoins lumineux clignotent. Par exemple, si vous souhaitez rappeler les paramètres de la console mémorisés dans la SCENE 1, appuyez sur [1].

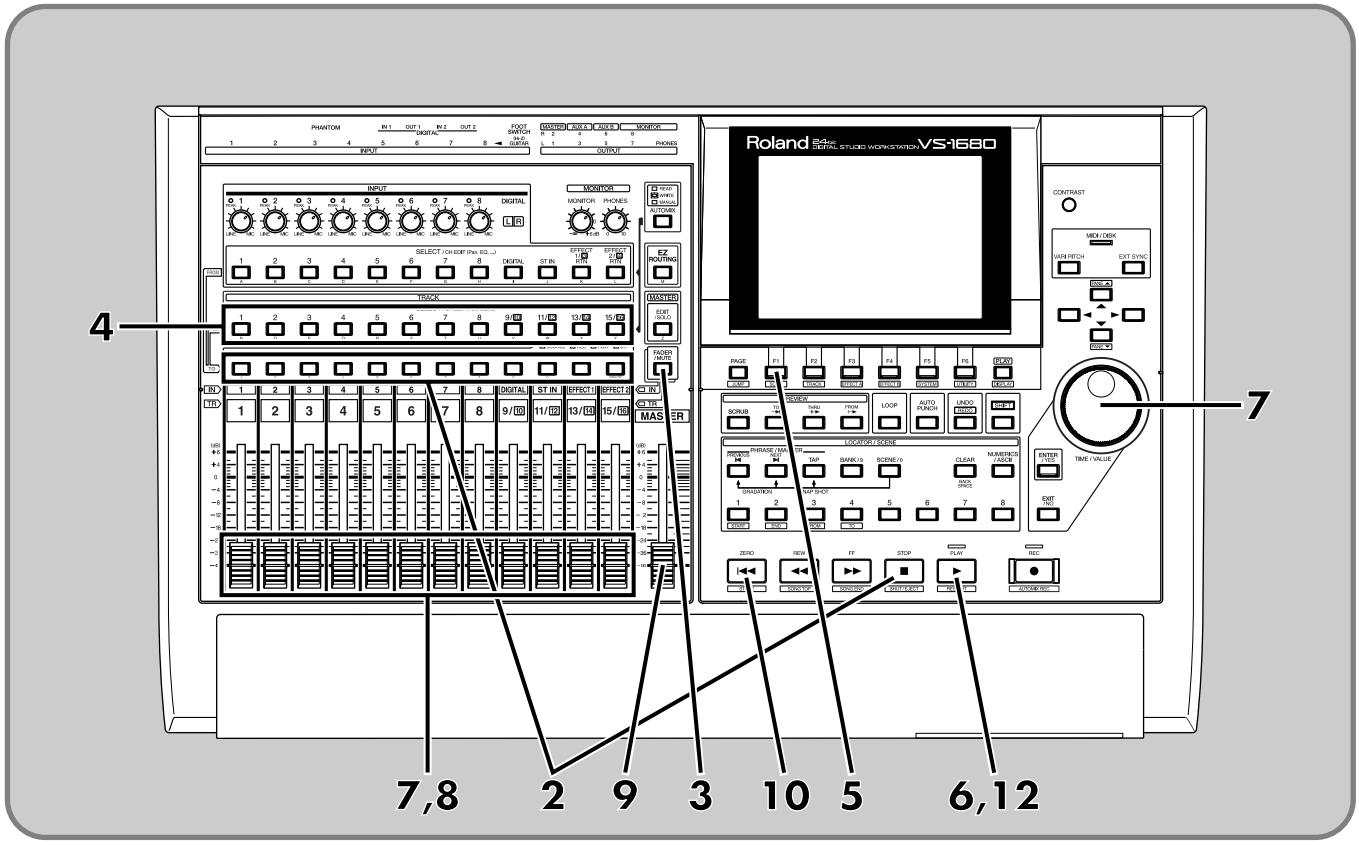
Les paramètres de la console sont rappelés, et le témoin lumineux s'éteint.

NOTE Lors d'un rappel de Scène, les valeurs de fader seront modifiées selon les paramètres rappelés, mais la position des faders restera inchangée. Cela signifie que la position des faders ne correspondra plus avec les valeurs réelles.

Pour des informations plus détaillées, référez-vous au chapitre "Enregistrer les réglages de la console (Scène)" (Mode d'Emploi p. 40).

Créer une bande Master

Lorsque vous avez fini d'enregistrer un morceau, effectuez la balance de chacune des pistes (égalisation, panoramique et niveau du volume), et en utilisant votre enregistreur stéréo, enregistrez un mixage Master sur deux pistes stéréo sur une cassette stéréo, un DAT, un MiniDisc ou un autre support. Cette opération est appelée **mixage final** (mixdown).
Nous allons voir ici comment enregistrer le signal analogique des sorties MASTER du VS-1680.



1 Connectez le VS-1680 sur votre enregistreur.

Pour établir les connexions, référez-vous au mode d'emploi de votre enregistreur.

2 Maintenez enfoncée [STOP] et appuyez sur les touches STATUS des pistes que vous souhaitez mixer.

Le témoin lumineux s'allume en vert.

3 Appuyez sur [FADER], le témoin de la touche TR (Track) s'allume.

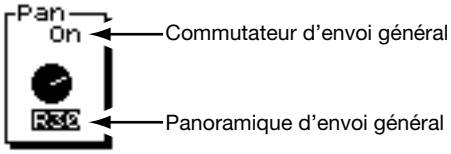
4 Sélectionnez une piste dont vous souhaitez en corriger le panoramique et appuyez sur en la touche SELECT.

L'écran Track Mixer apparaît à l'écran.

5 Appuyez sur [F1 (Pan)]. Si “Pan” n’apparaît pas en [F1], appuyez tout d’abord sur [PAGE] jusqu’à ce que “Pan” s’affiche, puis appuyez sur [F1 (Pan)].

6 Appuyez sur [PLAY] pour démarrer la lecture du morceau.

7 Utilisez la molette TIME/VALUE pour ajuster la valeur du panoramique. Tous les faders de voie doivent être complètement baissés, excepté celui de la piste dont vous réglez le panoramique. Répétez les étapes 4-7 pour régler le panoramique des autres pistes.



8 Utilisez les faders de voie pour ajuster le volume de chaque piste. Déterminez tout d’abord le volume des pistes principales du morceau (habituellement les voix ou parfois une mélodie à la guitare). Puis réglez le volume des autres pistes. C’est une bonne méthode pour créer une balance dans laquelle le volume des pistes principales est plus élevé que celui des autres pistes. Ensuite, opérez les réglages finaux de panoramique et d’égalisation pour chacune des pistes en vérifiant l’écoute de l’ensemble du mixage.

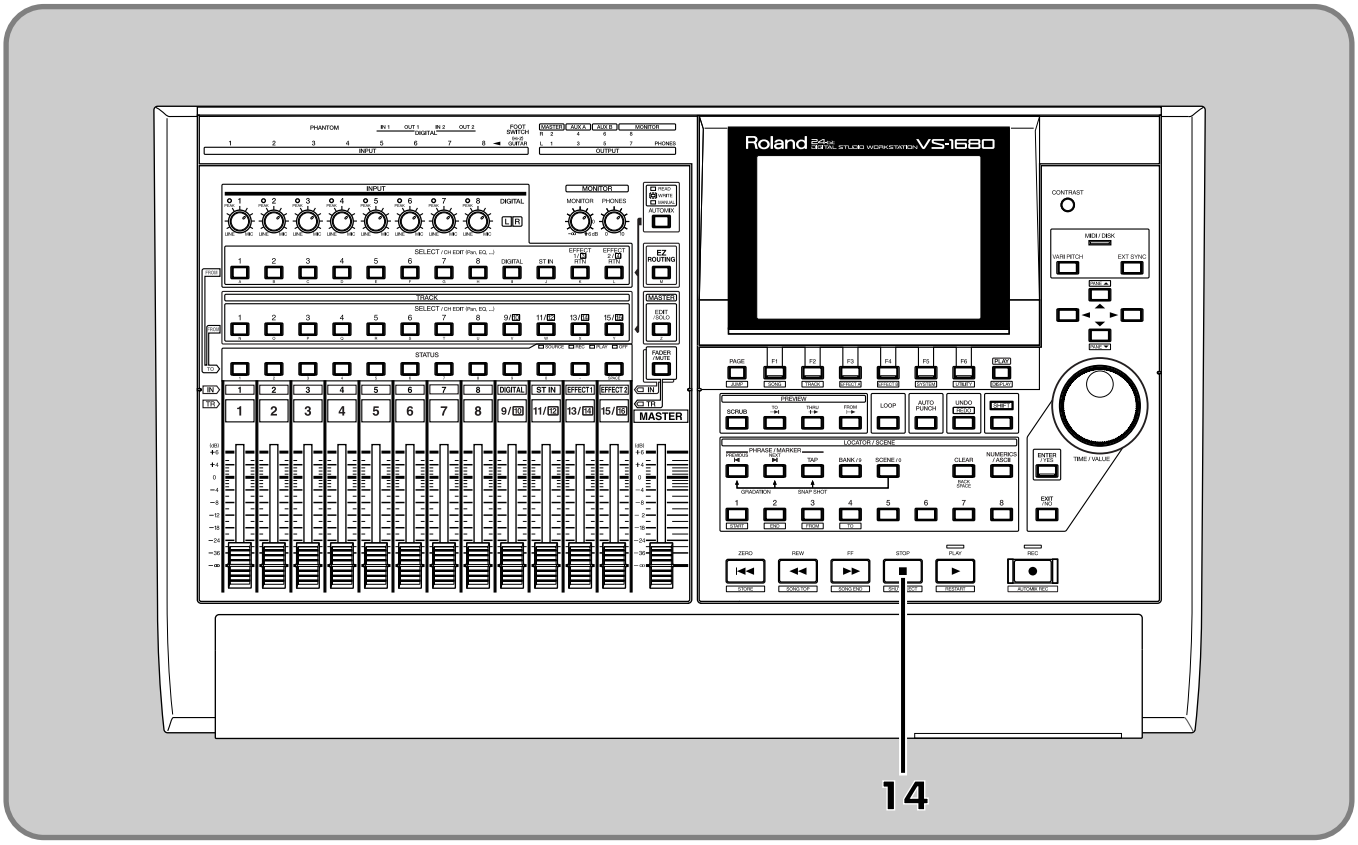
9 Ajustez les niveaux d’enregistrement. Réglez le volume de sortie avec le fader Master du VS-1680 aussi haut que possible sans atteindre le niveau de saturation à l’entrée de l’enregistreur.

10 Appuyez sur [ZERO] sur le VS-1680 pour retourner au début du morceau.

11 Démarrez l’enregistrement sur votre enregistreur.

12 Appuyez sur [PLAY] sur le VS-1680 pour démarrer la lecture du morceau.

13 Lorsque vous avez fini l’enregistrement, arrêtez l’enregistreur.



14 Appuyez sur [STOP] sur le VS-1680.

15 Écoutez le résultat sur votre enregistreur. Rembobinez la bande et démarrez la lecture de l'enregistrement.

Pour des informations plus détaillées, référez-vous à " Effectuer automatiquement les réglages de la console (EZ Routing)" (Mode d'Emploi p. 41).
Pour connecter des périphériques numériques, référez-vous au chapitre "Enregistrement sur DAT ou MiniDisc " (Mode d'Emploi p. 80).

Installation du disque dur

Le VS-1680 peut recevoir un disque dur interne de la série HDP88 (monté d'origine pour la France). Un tel disque dur interne transforme le VS-1680 en un système compact et transportable. Roland recommande d'installer un disque dur interne dans votre VS-1680.

MEMO

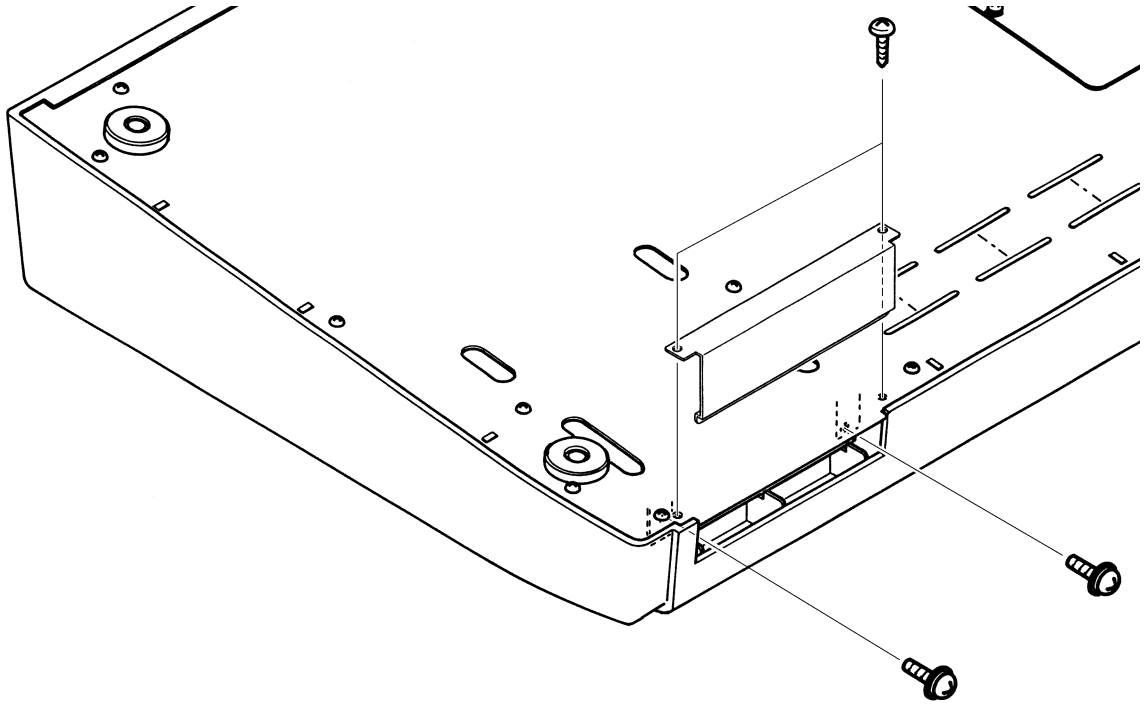
Le VS-1680 accepte les disques durs de la série Roland HDP88. Pour l'enregistrement ou la lecture simultanée de plusieurs pistes, pour avoir davantage de place sur le disque dur, et obtenir de meilleures performance en général du VS-1680, **nous recommandons l'utilisation du HDP88-2100.**

Précautions à prendre pour installer le disque dur

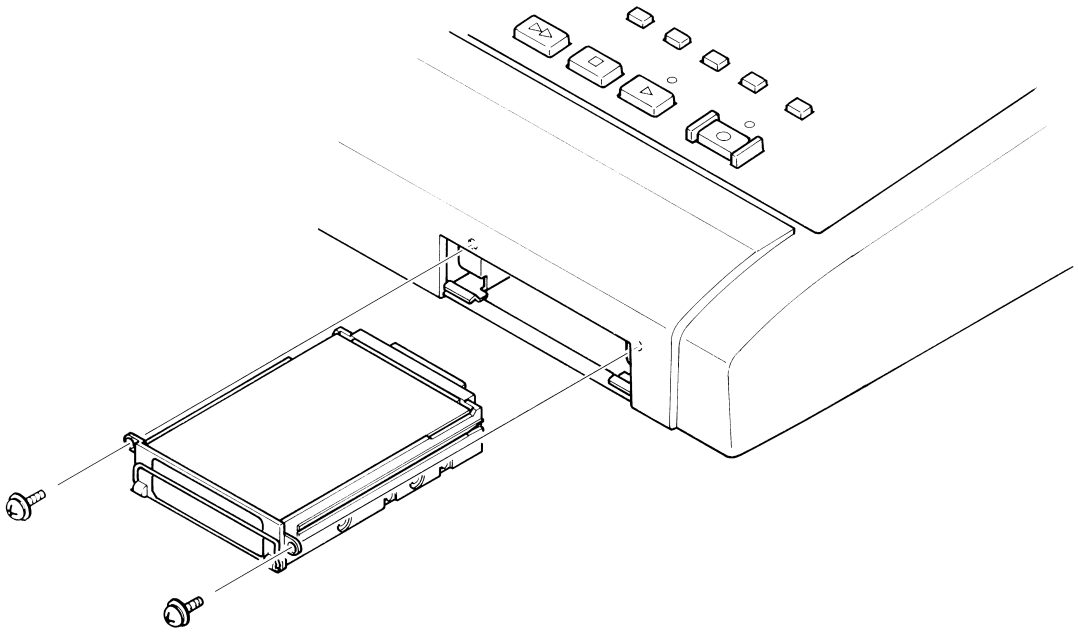
- Utilisez un tournevis à tête cruciforme de la taille approprié aux vis. Si la taille du tournevis n'est pas appropriée, les têtes de vis risquent d'êtres abîmées, ou vous ne pourrez pas les dévisser.
- Lors de la manipulation du disque dur, enlevez seulement les vis indiquées dans les instructions.
- Prenez garde de ne pas faire tomber les vis à l'intérieur du VS-1680.
- Ne touchez aucune des pistes ni les bornes de connexion du circuit imprimé.
- Faites attentionde ne pas vous coupez sur le bord de l'ouverture permettant l'installation.
- Quand le disque dur est installé, faites une vérification de l'installation.

1 Mettez hors tension le VS-1680 et déconnectez tous les câbles de l'unité.

2 Enlevez le couvercle du panneau arrière du VS-1680.



3 Glissez le disque dur doucement dans son slot d'installation avec les indications de précautions sur le dessus et maintenez le fermement pendant l'opération. Laissez glisser le disque dur en présentant ses encoches dans les glissières du châssis du VS-1680.



4 Lorsque le disque dur est bien calé au fond du slot, utilisez les vis que vous avez retirées pour maintenir le disque dur en place.

5 Après avoir replacé le couvercle sur son emplacement, refixez-le comme à l'origine.

Vous avez terminé l'installation du disque dur interne.

6 Suivez la procédure décrite au chapitre "Mise Sous Tension" et vérifiez que le VS-1680 démarre correctement.

Si "Not Found any Drives" apparaît à l'écran

Ce message indique que l'unité n'est pas reconnue correctement. Éteignez l'appareil à l'aide du commutateur POWER en face arrière, et vérifiez une nouvelle fois que le disque dur est installé correctement.

NOTE Pour transporter le VS-1680, emballez-le dans son carton d'origine, en utilisant l'emballage fourni ou un équivalent. Si un disque dur IDE interne est installé (série HDP88), désinstallez le disque dur en suivant la procédure décrite ci-dessus à l'envers. Placez le disque dur dans son emballage, et placez-le à l'endroit prévu dans le carton d'origine du VS-1680. L'appareil est alors prêt pour le transport. Transporter le VS-1680 avec le disque dur installé peut engendrer des pertes de données ou endommager le disque dur.

Installation des cartes d'extension d'effets

Le VS-1680 peut être équipé de cartes d'extension d'effets optionnelles VS8F- 2. Deux de ces cartes peuvent être installées dans le VS-1680. Quand deux VS8F-2 sont installées dans le VS-1680, vous pouvez obtenir un maximum de 4 effets stéréo de haute qualité. Si vous avez installé une VS8F-2 sur le VS-1680, essayez d'ajouter certains effets.

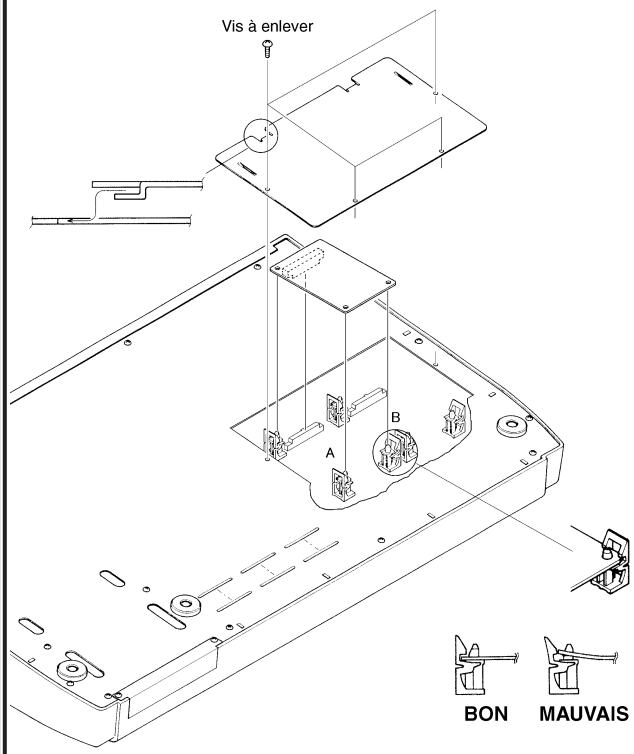
Précautions lors de l'installation des cartes d'extension d'effets

Avant d'installer une VS8F-2, mettez le VS-1680 hors tension et débranchez tous les câbles raccordés à l'appareil.

- Pour éviter tout dommage des composants internes pouvant provenir de l'électricité statique, veuillez suivre les conseils suivants quand vous installez une carte.
  - Avant de toucher la carte, saisissez toujours un objet métallique (tuyau d'eau ou autre) pour être sûr que l'électricité statique se décharge.
  - Quand vous saisissez la carte, prenez-la par les bords. Evitez de toucher les composants électroniques ou les connecteurs.
  - Conservez le sac dans lequel la carte était emballée et remettez-la dedans pour l'expédier ou l'entreposer.
- Utilisez un tournevis à tête cruciforme de la taille appropriée pour les vis. Si la taille du tournevis n'est pas appropriée, les têtes de vis risquent d'être abîmées, ou vous ne pourrez pas les dévisser.
- Lors de l'insertion de la carte d'extension d'effets, enlevez seulement les vis indiquées dans les instructions.
- Veillez à ne pas laisser tomber de vis dans le châssis du VS- 1680.
- Ne touchez aucun des circuits imprimés ni les bornes de connexion.
- Veillez à ne pas vous couper les doitgs sur le bord de l'ouverture d'installation.
- Ne jamais forcer quand vous installez une carte de circuits. Si la carte ne rentre pas correctement, ressortez-la et ressayez.
- Quand la carte est installée, vérifiez si l'installation est correcte.

1 Retournez le VS-1680 et enlevez seulement les vis indiquées sur la figure.

2 A l'intérieur se trouvent deux connecteurs et 6 goupilles de plastique. Reliez les connecteurs de la VS8F-2 à ceux du VS-1680 tout en insérant les goupilles de plastique dans les orifices de la VS8F-2. Veillez à ce que la VS8F-2 ne touche pas la pile au lithium du VS-1680.



NOTE Si vous installez une seule carte d'extension d'effets, installez-la dans EFFECT A.

3 Reposez le couvercle en remettant les vis enlevées (comme spécifié) à l'étape 1.

L'installation de la carte d'extension d'effets est terminée.

4 Rebranchez les câbles.

5 Mettez le VS-1680 sous tension en procédant comme indiqué dans “Mise sous tension” (p. 4).

6 Si le VS-1680 démarre correctement, appuyez sur [F3 (EFFECT A)] tout en tenant [SHIFT] enfoncé et vérifiez si le menu d’effet A apparaît à l’écran.

Si “No Effect Board” apparaît à l’écran

Ce message signifie que la carte d’extension d’effets n’a pas été reconnue correctement. Mettez l’appareil hors service et hors tension comme indiqué dans “Mise hors tension”, puis réinstallez correctement la carte VS8F-2.

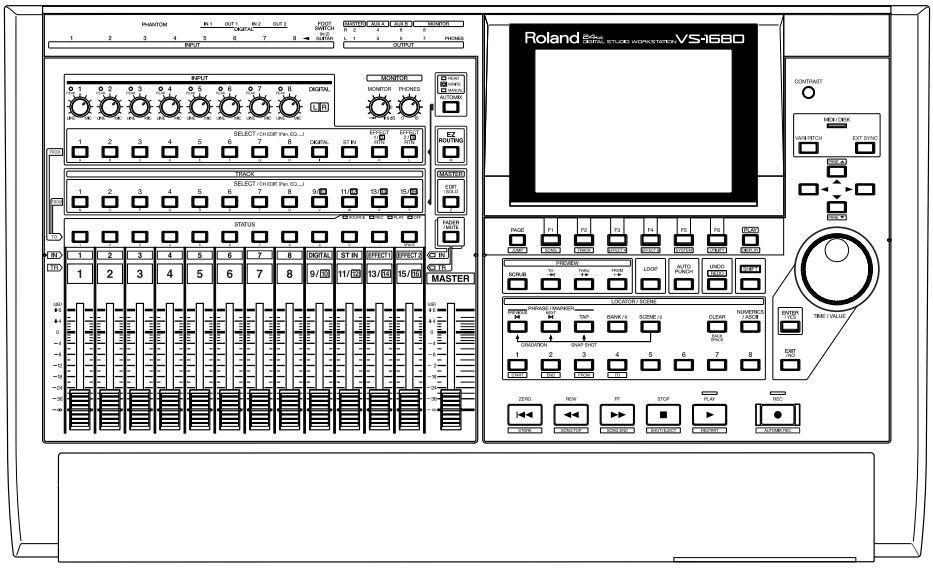
MEMO...

Roland

24-bit DIGITAL STUDIO WORKSTATION

VS-1680

MODE D'EMPLOI



Avant d'utiliser cet appareil, veuillez lire attentivement les sections intitulées "INSTRUCTIONS DE SÉCURITÉ IMPORTANTES" (p. 2) "UTILISEZ VOTRE APPAREIL EN TOUTE SÉCURITÉ" (p. 3, 4) et les "REMARQUES IMPORTANTES" (p.5) dans le Mode d'Emploi. Ces sections rassemblent des informations importantes concernant l'emploi correct de l'appareil. De plus, de façon à être tout à fait à l'aise dans l'utilisation de votre nouvelle acquisition, nous vous conseillons de lire entièrement les manuels "Prise en Main", "Mode d'Emploi" et "Annexes". Gardez-les à portée de main pour vous y reporter en cas de besoin.

UTILISATION DE L'APPAREIL EN TOUTE SÉCURITÉ

INSTRUCTIONS POUR ÉVITER TOUT RISQUE D'INCENDIE, D'ÉLECTROCUTION OU DE BLESSURES

A propos des mentions AVERTISSEMENT ⚠ et ATTENTION ⚠

⚠AVERTISSEMENT	Signale des instructions destinées à avertir l'utilisateur d'un risque mortel ou de blessure grave si l'appareil n'est pas correctement utilisé.
⚠ ATTENTION	Signale des instructions destinées à avertir l'utilisateur d'un risque de blessure ou de dommage matériel si l'appareil n'est pas correctement utilisé. * "Dommage matériel" fait référence aux dommages causés à, ou à leurs effets sur, l'habitation et tout son mobilier, ainsi qu'aux animaux domestiques ou de compagnie.

A propos des symboles

⚠	Le symbole △ alerte l'utilisateur d'instructions ou d'avertissements importants. La signification particulière de ce symbole est déterminée par le signe figurant dans le triangle. Par exemple, pour le symbol figurant à gauche, il s'agit de précautions ou d'avertissements généraux, ou de mise en garde contre un danger.
	Le symbole ⃠ alerte l'utilisateur de la présence d'éléments ne devant pas être touchés par l'utilisateur. Ce qui est interdit est indiqué par le dessin inclus dans le cercle barré. Par exemple, le symbole figurant à gauche, signale que l'appareil ne doit pas être démonté.
	Le symbole ● alerte l'utilisateur des précautions à prendre. Ce qui doit être fait est indiqué par le dessin inscrit dans le cercle. Par exemple, le symbole figurant à gauche, indique que le cordon d'alimentation secteur doit être débranché de la prise murale.

OBSERVEZ TOUJOURS LES INSTRUCTIONS SUIVANTES

⚠AVERTISSEMENT

- Avant d'utiliser cet appareil, lisez d'abord les instructions ci-dessus et le Mode d'emploi.
- N'ouvrez pas l'appareil et n'y faites aucune modification. (La seule exception étant les instructions mentionnées dans ce manuel, concernant la mise en place d'options pouvant être installées par l'utilisateur; voir le livret Prise en Main, p. 55 et 57.)
- Veillez à ce que l'appareil soit toujours placé de niveau et soit stable. Ne le placez pas sur un support pouvant être renversé, ni sur un plan incliné.
- Évitez d'endommager le cordon d'alimentation. Ne le tordez pas de manière excessive, ne marchez pas dessus, ne placez pas d'objets lourds dessus, etc. Un cordon endommagé peut facilement provoquer une électrocution ou un incendie. N'utilisez jamais un cordon ayant été endommagé.
- Si des enfants en bas âge sont présents, un adulte doit assurer une surveillance jusqu'à ce que l'enfant soit capable de suivre toutes les règles essentielles de fonctionnement de l'appareil en toute sécurité.
- Protégez l'appareil des chocs violents. (Ne le faites pas tomber !)

⚠AVERTISSEMENT

- Ne branchez pas l'appareil sur une prise multiple déjà occupée par de nombreux autres appareils. Faites particulièrement attention lorsque vous utilisez des rallonges électriques, la puissance totale utilisée par tous les appareils branchés sur une même prise multiple ne doit pas excéder une certaine puissance (watts/ampères). Des charges excessives peuvent faire fondre la gaine isolante du cordon.
- Avant d'utiliser l'appareil dans un pays étranger, consultez un service technique Roland ou un des importateurs agréés Roland, dont la liste figure sur la page"Informations".
- Éteignez et débranchez toutjours l'appareil avant d'effectuer une installation : celle du disque dur interne (HDP88 : Prise en main p. 55) ou celle de la carte d'effets (VSF-2 : Prise en main p. 57).

⚠ATTENTION

- Saisissez toujours la prise et non le cordon d'alimentation pour brancher ou débrancher l'appareil.

- Évitez que les cordons et les câbles ne soient coincés. De plus, tous les cordons et câbles doivent être placés hors d'atteinte des enfants.

- Ne montez jamais sur l'appareil, ne déposez pas d'objets lourds dessus.

- Ne manipulez jamais le cordon ou la prise d'alimentation secteur avec des mains humides lorsque vous branchez ou débranchez l'appareil.

- Avant de déplacer l'appareil, débranchez-le du secteur, et déconnectez-le des autres appareils.

- Avant de nettoyer l'appareil, mettez-le hors tension et débranchez le cordon d'alimentation du secteur (p. 6).

- Lorsqu'il y a un risque d'orage dans votre région, débranchez le cordon d'alimentation du secteur.

- Lors de l'installation du disque dur (HDP88) ou de la carte d'effets (VSF-2), retirez uniquement les vis spécifiées dans les instructions (Prise en main p. 55, 57).

REMARQUES IMPORTANTES

En plus des points énumérés dans “INSTRUCTIONS DE SÉCURITÉ IMPORTANTES” et “UTILISEZ VOTRE APPAREIL EN TOUTE SÉCURITÉ”, pages 2 à 4, veuillez lire et tenir compte de ce qui suit :

Alimentation

- N’utilisez pas cet appareil sur le même circuit d’alimentation que d’autres appareils pouvant générer un bruit de ligne (tels qu’un moteur électrique ou un système d’éclairage à variation).
- Avant de connecter cet appareil à d’autres unités, mettez-les toutes hors tension. Ceci pour éviter des dysfonctionnements et d’endommager vos haut-parleurs ou autres appareils.

Emplacement

- Le fait d’utiliser cet appareil près d’amplificateurs de puissance (ou autres équipements munis d’un puissant transformateur de courant) peut provoquer des ronflements. Pour éliminer ce genre de problème, changez l’orientation de cet appareil, ou éloignez-le de la source des interférences.
- Cet appareil peut provoquer des interférences avec la réception d’émissions radio ou de télévision. N’utilisez pas cet appareil dans le voisinage de tels récepteurs.
- N’exposez pas l’appareil aux rayons directs du soleil, ne le placez pas près d’appareils dégageant de la chaleur, ne le laissez dans un véhicle fermé, ou tout autre endroit où il serait exposé à des températures extrêmes. Une chaleur excessive peut déformer ou décolorer l’appareil.

Entretien

- Nettoyez l’appareil avec un chiffon doux et sec ou légèrement humidifié avec de l’eau. Pour enlever la poussière tenace, utilisez un chiffon imprégné d’un détergent dilué, non abrasif. Puis essuyez-le soigneusement avec un chiffon doux et sec.
- N’utilisez jamais de benzène, diluant, alcool ou solvants d’aucune sorte, pouvant entraîner une décoloration ou une déformation des surfaces.

Réparation et données

- Veuillez prendre en compte que les données contenues dans la mémoire de l’appareil peuvent être perdues lors des réparations. Les données importantes doivent toujours être sauvegardées sur un appareil d’archivage (disque dur ou disque ZIP) ou sur un DAT, ou encore écrite sur papier (si c’est possible). Durant les réparations tout le soin possible est apporté pour éviter la perte de données. Mais dans certain cas (lorsque les circuits concernant la mémoire elle-même sont en panne), il est souvent impossible de retrouver les données. Roland ne peut être tenu pour responsable de telles pertes de données.

Alimentation de la mémoire

- Cet appareil contient une pile qui alimente les circuits mémoire lorsque l’appareil est éteint. lorsque cette pile commence à faiblir, le message ci-dessous apparaît à l’écran. Dès que vous voyez ce message, il faut dès que possible remplacer la pile usagée par une neuve afin d’éviter de perdre les données en mémoire. Pour la remplacer, adressez-vous à votre revendeur, au service technique Roland le plus proche, ou à l’importateur Roland, dont la liste figure sur la page “Informations”.

Précautions supplémentaires

- N’oubliez pas que le contenu de la mémoire peut être irrémédiablement perdu suite à un dysfonctionnement, ou à un fonctionnement incorrect de l’appareil. Pour réduire le risque de perdre des données importantes, nous vous recommandons d’effectuer périodiquement un archivage des données importantes qui sont conservées dans la mémoire de l’appareil ou sur un disque Zip.
- Il est malheureusement impossible de retrouver le contenu d’un disque Zip endommagé. Roland Corporation déclime toute responsabilité en ce qui concerne une telle perte de données.
- Apportez un minimum de précautions aux manipulations des touches, potentiomètres et autres contrôles, ainsi qu’aux prises et connecteurs. Des manipulations brusques peuvent entraîner des dysfonctionnements.
- Ne jamais cogner ou appuyer trop fortement sur l’afficheur.
- Lors du branchement ou débranchement des câbles, saisissez-les par la prise elle-même, ne tirez jamais sur le câble. Vous éviterez ainsi de provoquer des courts-circuits ou d’endommager les éléments internes du câble.

- Une faible chaleur se dégage de l'appareil pendant son fonctionnement normal.
- Afin d'éviter de gêner vos voisins, essayez d'utiliser votre appareil à un volume raisonnable. Préférez l'utilisation d'un casque, ce qui vous isolera de votre entourage (surtout aux heures avancées de la nuit).
- Lorsque vous devez transporter l'appareil, emballez-le, si possible, dans son carton (avec rembourrage) d'origine. Sinon, utilisez un emballage équivalent. Si un disque dur interne IDE (HDP88) a été installé, il faut le retirer. Remettez le disque dur dans son emballage et placez-le à l'endroit prévu dans le carton d'origine du VS-1680. L'appareil est alors prêt pour le transport. Transporter le VS-1680 avec le disque dur installé peut preovoquer des pertesde données ou endommager le disque dur.

Manipulation du disque dur

Pour les détails concernant la manipulation du disque dur, voir aussi les instructions accompagnant cet appareil.

- Avant d'effectuer un des actions suivantes, procédez d'abord à l'extinction de l'appareil. Vous risqueriez sinon de perdre des données ou d'endommager le disque dur.
  - Mettez le VS-1680 hors tension.
  - Mettez hors tension le disque dur connecté sur la prise SCSI.
  - Retirez le disque du lecteur de disque amovible connecté sur la prise SCSI.

? **Procédure d'extinction** (Annexes p. 64)

? **Disque amovible** (Annexes p. 64)

Si le témoin MIDI/DISK du VS-1680 ou celui du lecteur indiquant une activité est allumé, cela signifie que des données sont sont en train d'être écrites. Si vous utilisez un lecteur de disque amovible, vérifiez que son témin lumineux n'est allumé avant de retirer le disque.

- Lorsque vous utilisez le VS-1680, veillez à ne pas soumettre l'appareil à des vibrations ou des chocs, et évitez de le déplacer lorsqu'il est sous tension.
- Installez l'appareil sur une surface plane et stable, éloignée de toute vibration. S'il doit être installé dans un angle, veillez à ce qu'il ne dépasse pas de son support.
- Évitez d'utiliser l'appareil immédiatement après l'avoir déplacé d'un endroit où le niveau d'humidité était très différent. Des changements brusques de conditions peuvent entraîner la formation de condensation à l'intérieur du lecteur, ce qui affecte son fonctionnement du lecteur et peut endommanger irrémédiablement les disques amovibles. Lorsque l'appareil doit être déplacé, laissez-lui quelques heures pour qu'il s'acclimate au nouvel environnement, avant de le faire fonctionner.

A propos du copyright

La loi interdit l'enregistrement illégal, l'interprétation en public, la diffusion, la vente, ou la distribution etc. d'une œuvre (enregistrement CD ou vidéo, diffusion, etc.) dont les droits d'auteur appartiennent à une tierce personne.
Le VS-1680 n'a pas d'implémentation SCMS. Cette décisiona été prise du fait que le SCMS ne restreint pas la création de compositions originales qui ne violent pas les lois sur les droits d'auteur. Roland ne peut être tenu pour responsable de toute infraction que vous pourriez commettre en utilisant le VS-1680

? **SCMS** (Annexes p. 64)

Dégagement de responsabilité

Roland ne pourra être tenu responsable de tout dommage direct, dommage consécutif ou tout autre dommage pouvant résulter de l'usage du VS-1680. Ces dommages peuvent inclure, sans s'y limiter, les événements suivants, pouvant survenir lors de l'utilisation du VS-1680:

- Toute perte de profit.
- La perte irrémédiable de données ou de musique.
- L'impossibilité de continuer à utiliser le VS-840 lui-même ou un appareil connecté.

A propos du contrat de licence

Le VS-1680 et ses possibilités CD-R ont été conçus pour vous permettre de reproduire des éléments dont vous possédez les droits d'auteur, ou que le propriétaire des droits d'auteur vous autorise à copier. En conséquence, la reproduction de CD musicaux ou autres éléments protégés sans la permission de leur propriétaire, autre que pour un usage personnel ou privé, constitue une infraction à la loi, pouvant être sanctionnée. Consultez un spécialiste des droits d'auteur ou des ouvrages spécialisés pour avoir de plus amples informations sur l'obtention d'autorisation auprès des bénéficiaires de droits d'auteur.

TABLE DES MATIÈRES

Préparatifs 12
- Contenu de l'emballage 12
- Caractéristiques principales 12

Panneaux avant et arrière 14
- Section Console 14
- Section Enregistreur 16
- Face arrière 18

Chapitre 1 Avant de commencer (Terminologie du VS-1680) .20
- Sauvegarde et gestion des données 20
  - Gestion du contenu des disque (Partition) 20
  - Emplacement de l'enregistrement d'un morceau (Song) 21
  - Sources, pistes et voies 21
  - Prises, phrases et Playlists 21
  - A propos des événements 22
  - A propos des noms de touches 22
- Section Console 23
  - Chemin du signal (Bus) 23
  - Console d'entrée (Input Mixer) 25
  - Console de mixage des pistes (Track Mixer) 26
  - Commuter les faders 26
  - Bloc Master 27
- Section Enregistreur 27
  - Différences avec un magnétophone multipiste à bande 27
  - Minutes/piste et durée d'enregistrement 28
  - Pistes virtuelles pour chaque piste 29
- Section Effets 30
  - A propos de la carte d'extension Effets 30
  - Connexion des effets 30

Chapitre 2 Principes de base 31
- Avant de commencer 31
  - Mise sous tension 31
  - Si vous avez du mal à comprendre certains écrans ou indications 31
  - Mise à l'heure de l'horloge interne 31
- Au moment de clore la séance 32
  - Sauvegarder vos enregistrements sur disque (Song Store) 32
  - Extinction de l'appareil 32
  - Redémarrer 33
- Principes de base du VS-1680 33
  - Affichage de chacun des menus de Mode 34
  - Accéder aux différentes pages des Fonctions et Réglages 35
  - Sélectionner le paramètre à modifier 35
  - Modifier les valeurs de paramètres 35
  - Exécuter l'opération 35
- Passer d'un mode Piste à un autre 36
- Modifier la position temporelle 36
  - Aller au début ou à la fin d'un morceau 36
- Mémoriser une position temporelle 36
  - Utiliser la fonction Locateur 37
  - Utilisation des Marqueurs 38
- Mémoriser les paramètres de la console 39
  - Enregisitrer les réglages de la console (Scène) 40

Effectuer automatiquement les réglages de la console (EZ Routing) 41

Chapitre 3 Enregistrement multipiste 58

Enregistrement 58
Matériel nécessaire pour enregistrer en multipiste 58
Crréation d'un mouveau morceau (Song New) 58
Grandes lignes du processus d'enregistrement 60
Brancher les Instruments 60
Enregistrement des pistes 61
Sauvegarder un morceau enregistré (Song Store) 63
Réenregistrer une partie d'un morceau (Punch-In/Punch-Out) 63
Utilisation de la touche RECORD (Punch-In manuel 1) 63
Utilisation d'une pédale (Foot switch) (Punch-In manuel 2) 64
Spécifier à l'avance le début d'un enregistrement (Auto Punch-In) 64
Réenregistrer plusieurs fois de suite le même passage (Loop Recording) 66
Enregistrement sur d'autres pistes (Overdubbing) 68
Enregistrer sur la piste virtuelle 2 68
Utilisation des effets 69
Ajouter des effets en lecture 69
Ajouter des effets en enregistrement (mode Send/Return) 71
Ajouter des effets en enregistrement (mode Insert) 72
Enregistrement de signaux numériques 74
Ce qui est nécessaire pour un enregistrement numérique 74
Effectuer les connexions numériques 74
Faire correspondre les fréquences d'échantillonnage 74
Branchement avec un lecteur CD 74
Sélection de l'horloge interne 75
Réglage du timbre (Egaliseur) 75
Fusion de pistes (Track Bouncing) 77
Ajouter de la réverbération en cours de fusion 78
Création d'une bande Master 80
Enregistrement sur cassette audio 80
Enregistrement sur DAT ou sur MiniDisc 80
Protéger des morceaux (Song Protect) 81
Protéger un morceau 82
Désactiver la fonction Song Protect 82

Chapitre 4 Edition d'un morceau enregistré (Edition de piste) 83

A propos des opérations d'édition 83
Edition de piste 83
Copier des données (Track Copy) 83
Déplacer des données (Track Move) 85
Echanger des données entre pistes (Track Exchange) 86
Insérer un blanc dans une piste (Track Insert) 87
Supprimer des données (Track Cut) 88
Effacer des données (Track Erase) 89
Modifier la durée d'une piste (Compression/Expansion temporelle) 90
Nommer les pistes (Track Name) 91
Copier des données provenant d'autres morceaux (Track Import) 92
Edition de phrase 93
Dupliquer des phrases (Phrase Copy) 93
Déplacer des phrases (Phrase Move) 96
Ajuster le début de la phrase (Trim In) 97
Ajuster la fin de la phrase (Trim Out) 98

Supprimer des phrases (Phrase Delete) 99
Scinder des phrases (Phrase Split) 100
Créer de nouvelles phrases (Phrase New) 101
Nommer les phrases (Phrase Name) 102

Chapitre 5 Utiliser les effets internes (VS8F-2) 103

Structures des effets 103
Connexion des effets 103
Modification du son de la source lui-même (mode Insert) 103
Insertion sur des voies d'entrée et de retour 104
Insertion d'un effet dans le bloc Master 105
Ajouter le son de l'effet au son direct (mode Send/Return) 106
Ajuster la balance du bus de départ effet 108
Sélectionner les effets (Patch) 108
Créer de nouveaux effets 109
Sauvegarder un effet dans un User Patch 110
Sauvegarder un effet dans une Scène 110

Chapitre 6 Exploitation avec un lecteur Zip 111

Connexion du lecteur Zip 111
Formatage du disque (Drive Initialize) 111
Contrôle de la fiabilité du disque 113
Sauvegarde de données musicales sur un lecteur Zip (Song Copy) 113
Sauvegarde d'un morceau sur un seul disque (Playable) 114
Charger des données depuis les disques 116
Lorsque vous ne pouvez pas sauvegarder un morceau sur un seul disque (Archives) 117

Chapitre 7 Exploitation avec un graveur CD-R 120

Connexion du graveur CD-R 120
Création d'un CD audio 120
Eléments nécessaires à la création d'un CD audio 120
Création de données pour un Master 120
Ecriture de morceaux sur un disque CD-R 121
Audition (Test Listening) de morceaux écrits sur CD (fonction CD Player) 123
Ecriture d'autres morceaux sur le disque 124
Arrangement et écriture de plusieurs morceaux sur le disque 124
Sauvegarde de morceaux sur disque CD-R (Archivage CD-R) 125
Equipement nécessaire à l'archivage sur CD-R 125
Sauvegarde de morceaux sur disques CD-R 125
Charger des morceaux à partir de disques CD-R 126

Chapitre 8 Exploitation avec des appareils MIDI 128

Synchronisation avec un séquenceur MIDI 128
Eléments nécessaires à la synchronisation 128
Maître et esclave 128
Utilisation du MTC 128
Rôle de la piste de synchro (Master) 131
Utilisation de la Tempo Map (Master) 133
Opérations relatives au fonctionnement synchrone 135
Utilisation avec un contrôleur MIDI 138
Modification du statut des pistes 138
Sélectionner une autre Scène 138
Sélectionner un autre effet 138
Régler les effets 138

Chapitre 9 Exploitation avec un DAT (Archivage DAT).....140

Avant d'archiver avec un enregistreur DAT 140
Eléments nécessaires pour archiver sur DAT 140
A propos du matériel utilisé pour l'archivage sur DAT.....140
Sauvegarde des données musicales sur un DAT (Archivage).....141
Charger des données musicales provenant d'un DAT (Récupérer) 143
Quand annuler l'opération de récupération ?.....144
Vérifier les noms de vos sauvegardes (Name) 145
Vérifier les conditions d'enregistrement de la sauvegarde (Verify) 146

Chapitre 10 Compatibilité 148

Compatibilité des disques 148
VS-880 → VS-1680 148
VS-1680 → VS-880 148
VS-840 ↔ VS-1680 148
Chargement de données musicales du VS-880/840 vers le VS-1680 (Song Import) 148
Convertir les données VS-1680 pour les utiliser sur le VS-880 (Song Export) 150

Chapitre 11 Autres fonctions pratiques 151

Techniques de préécoute (Preview) 151
Rôle de [TO] [THRU] [FROM].....151
Rôle de [SCRUB].....151
Retrouver une position spécifique (Jump).....153
Enregistrer des réglages de console (Auto Mix) 153
Préparatifs pour Auto Mix.....154
Enregistrement des réglages de la console, Méthode 1 (Snapshots) 154
Enregistrement des réglages de la console, Méthode 2 (Gradation) 154
Enregistrer les mouvements de fader 155
Si vous ne voulez pas enregistrer les mouvements de certains faders (Mask Fader).156
Lecture des données Auto Mix.....156
Edition des données Auto Mix (Micro Edit) 156
Désactiver l'Auto Mix seulement sur certaines voies 157
Désactiver l'Auto Mix sur toutes les voies 157
Annuler des enregistrements et des éditions (Undo).....157
Opérations d'enregistrement et d'édition pouvant être annulées (Undo) 158
Annulation du dernier Undo effectué (Redo).....158
Annuler uniquement la toute dernière opération effectuée 159
Ecouter uniquement une voix particulière (Solo/Mute) 159
A propos du mode Solo.....160
Couplage de deux voies mono (Stereo Link).....161
Ajuster les faders 161
Ajuster le panoramique 162
Mélange d'une source stéréo (Stereo In).....162
Modifier la vitesse de lecture (Vari-Pitch).....163
Entrée directe de caractères alphanumériques 164
Entrée directe de chiffres (touches numériques) 164
Entrée directe de lettres de l'alphabet 164
Utiliser le métronome 164
Utilisation d'un générateur de sons MIDI externe pour le Métronome 165
S'il ne reste plus beaucoup d'espace disponible 166
Supprimer uniquement les données inutiles (Song Optimize) 166
Effacer les données d'un morceau (Song Erase).....167
Modifier le nom d'un morceau (Song Name) 168

Modifier la structure d'un morceau (Song Arrange) 168
Scission de données musicales (Song Split) 169
Fusionner des données musicales (Song Combine) 170
Atténuation des niveaux de chaque piste 171
Si vous utilisez les entrées symétriques 171
Assignation des sorties 172
Prises MONITOR 172
Prises AUX A et B....173
Connecteurs numériques DIGITAL OUT....173
DIRECT OUT 174
Vérification du bon état d'un lecteur (Drive Check)....174

Chapitre 12 Réglages globaux et vérification des conditions.177

Changer le contenu de l'écran 177
Partie supérieure de l'écran 177
Partie centrale de l'écran 177
Partie inférieure de l'écran....179
Réglages Système sur chaque morceau (Paramètres Système) 181
Avoir un changement de volume dès que les faders se déplacent....181
Conserver les niveaux de crête....182
Vérifier l'espace disque disponible....183
Lorsque vous utilisez une pédale (Footswitch) 183
Réglages généraux du VS-1680 (Paramètres globaux) 184
Blocage de la fonction [SHIFT]....184
Utiliser le clavier numérique 184
Afficher les mesures et les battements 185
Changer le n° d'ID SCSI du VS-1680....185
S'il n'y a pas de disque dur installé 186
Changer le niveau auquel l'indicateur de crête s'allume 186
Recherche des Marqueurs en utilisant [PREVIOUS] et [NEXT]....186
Ajuster la sensibilité des touches 187
Arrêter le ventilateur 187
Réglages généraux pour l'écoute et l'enregistrement (Paramètres Play/Record) .188
Contrôle permanent du niveau de la source d'entrée 188
Arrêt automatique....188
Si le bruit entre les segments est gênant 188
Réinitialiser les réglages de Console et du Système 189
Pour voir appraître un message à un moment spécifique....189

Chapitre 13 Tirer parti des avantages du VS-1680 (idées et exemples).191

Synchroniser le fonctionnement de deux VS-1680 191
Configuration du VS-1680 maître 191
Configuration du VS-1680 esclave....192
Synchronisation avec Cakewalk Pro Audio (via MMC) 194
Configuration du VS-1680....195
Configuration de Cakewalk Pro Audio 196
Connexions numériques avec Cakewalk....196
Utilisation d'un appareil MIDI externe pour régler la console (Compu Mix) 199
Correspondance Canaux MIDI- Numéros de Contrôleurs....199
Préparatifs pour Compu Mix 201
Enregistrer avec Compu Mix....201
Synchronisation avec un appareil vidéo....203
Utilisation d'effets externes 204

Préparatifs

Contenu de l'emballage

L'emballage de votre VS-1680 doit contenir les éléments suivants. Vérifiez qu'il ne manque rien.

- Le VS-1680 lui-même.
- Le cordon secteur.
- Le livret "Prise en main".
- Le mode d'emploi (celui que vous lisez actuellement !).
- Le livret "Annexes".

Caractéristiques principales

Le dernier cri en environnement Home Studio

Le VS-1680 reprend toutes les caractéristiques de la station de travail Roland VS-880, qui a représenté une véritable révolution dans le monde du home studio : un enregistreur sur disque dur, une console numérique, des multi-effets incorporés, le tout intégré de façon pratique et "ergonomique" dans une station de travail.
Le VS-1680 permet de mener à bien, à lui tout seul, l'intégralité du processus d'enregistrement/mixage en home studio : depuis l'instant où vous branchez vos micros jusqu'à l'élaboration du master final sur CD-R, en passant par l'enregistrement lui-même, l'ajout d'effets, l'écoute sur enceintes...

Section Enregistreur sur disque dur

La section Enregistreur numérique sur disque dur offre seize pistes simultanées en lecture, et permet d'enregistrer jusqu'à huit pistes à la fois. Chaque piste permet d'accéder à seize pistes virtuelles (ou V-tracks), ce qui donne un total de 256 pistes enregistrées. Rien ne vous empêche donc, en gardant de la marge et des pistes en réserve, d'enregistrer plusieurs prises, de procéder à des mixages temporaires lorsque vous effectuez des travaux d'édition, ou de créer des morceaux nécessitant beaucoup de pistes.

Les fonctions d'enregistrement du VS-1680 ont été conçues en vue d'une utilisation avec des appareils audionumériques professionnels (enregistreurs DAT, consoles numériques, effets numériques, etc.). L'enregistrement est d'une qualité sonore impeccable et les diverses manipulations d'édition ne dégradent pas sa qualité finale.

Vous pouvez accéder instantanément, grâce aux diverses fonctions de Locateurs, aux différentes parties d'un morceau, si vous désirez les lire en boucle ou procéder à un enregistrement partiel - il suffit de placer des Marqueurs aux points désirés. La procédure pour rappeler ces Marqueurs est très simple, et tous les déplacements, en avant comme en arrière, sont instantanés.

Les sons sont organisés en Phrases : le VS-1680 permet, entre autres, de copier, déplacer, ou d'insérer ces Phrases à volonté (fonction Phrase Edit). Rien ne vous empêche, par exemple, de créer des grooves en copiant à volonté un pattern de batterie de quatre mesures, ou de dupliquer un même solo de guitare en début et en fin de morceau.

Sur le VS-1680, l'édition est "non-destructive". Vous disposez de 999 niveaux d'Undo/Redo (Annuler/Rétablir) concernant les manipulations d'édition et d'enregistrement.

L'horloge interne dispose de sa propre pile, assurant son alimentation lorsque le VS-1680 est hors tension. Ce "marquage temporel" des morceaux vous permet de les gérer selon leur date et heure d'enregistrement.

Section console numérique

Tous les réglages de la partie console sont mémorisables : niveaux des faders, positions des panoramiques, paramètres des effets. Le rappel de ces réglages est très simple, ce qui facilite les créations de balances et les comparaisons, en cours de mixage, de différents effets.

Les modifications dynamiques, celles des faders et des panoramiques par exemple, peuvent aussi être mémorisées (Auto Mix), ce qui permet de réaliser facilement des mixages complexes.

La fonction EZ Routing facilite les configurations de la console en enregistrement, en prémixage (track bouncing) et en mixage.

Section effets

Le VS-1680 peut accueillir jusqu'à deux cartes d'extension VS8F-2 (optionnelles). Chacune de ces cartes offre un maximum de quatre effets numériques stéréo de grande qualité.

La VS8F-2 offre non seulement les effets de base - réverb, délais - mais aussi des traitements particulièrement efficaces sur les voix ou les guitares (simulateur d'ampli, par exemple), ainsi que des effets spécifiques, comme le RSS. Ces effets sont constitués à partir de 34 algorithmes, à partir desquels vous pourrez créer très facilement vos propres sons.

La VS8F-2 offre, en ROM (mémoire morte), 210 programmes d'effets (Preset Patches), conçus pour les

utilisations les plus variées. Vous disposez de surcroît de 200 emplacements mémoire, permettant de stocker et de rappeler vos propres effets (User Patches). Il suffit de sélectionner un Patch pour passer d'un effet à un autre.

Exploitation facile

Le VS-1680 peut être exploité comme un enregistreur multipiste conventionnel. Il vous permettra, dès le premier jour, d'accéder aux joies du home studio !

Le VS-1680 conserve la fameuse interface graphique à base d'icônes, rendue célèbre par les Roland VG-8 et V-Drums. Son écran de grandes dimensions est rétro-éclairé et incliné, ce qui facilite la lecture sur scène ou dès qu'une bonne visibilité est exigée.

Connectique

Le VS-1680 possède une connectique riche et variée, incluant même deux embases XLR acceptant des niveaux d'entrée allant de -50 dBu (niveau micro) à +4 dBu (niveau ligne professionnel), pourvues d'une alimentation fantôme permettant le branchement de microphones électrostatiques de studio.

Le VS-1680 est équipé de 6 entrées jack symétriques, acceptant eux aussi des niveaux d'entrée allant de -50 dBu (niveau micro) à +4 dBu (niveau ligne). L'entrée INPUT 8, plus particulièrement prévue pour les guitares, possède une position "haute impédance" (Hi-Z) permettant le branchement direct d'une guitare électrique, sans devoir passer par un boîtier de direct.

Les autres connecteurs sont de type cinch (sorties MASTER), jack (départs AUX A et B, sorties MONITOR). Un circuit Monitor séparé permet d'écouter les départs effet ou d'autres sorties sans affecter les sorties des généraux (MASTER Out).

Au niveau des connecteurs numériques, le VS-1680 offre des embases coaxiales ou optiques. Vous pouvez donc relier sans problème l'appareil à des platines DAT, MiniDisc, ou des lecteurs CD grand public.
Le connecteur SCSI présent en face arrière, de type D-sub 25 broches, autorise la connexion directe de périphériques SCSI tels que lecteur Zip ou de CD-R.

Des prises MIDI IN et MIDI OUT/THRU sont également prévues. Il est ainsi facile de synchroniser le VS-1680 avec un séquenceur MIDI externe, d'automatiser la section console numérique, d'utiliser la fonction Métronome avec un générateur de sons MIDI externe, etc...

A côté des pistes prévues pour enregistrer les signaux audio, le VS-1680 possède une piste de synchro (Sync Track) lui permettant de stocker des messages d'horloge MIDI (MIDI Clock). Vous pouvez donc même synchroniser des séquenceurs non compatibles MTC (MIDI Time Code) ou MMC (MIDI Machine Control).

Options principales

HDP88

Il s'agit d'un disque dur interne à la norme IDE. Une fois équipé d'un HDP88, le VS-1680 devient un système d'enregistrement autonome et facile à transporter. Plus besoin de procéder à des réglages complexes, fini les problèmes de branchements hasardeux avec un disque dur externe. Nous vous recommandons fortement cette solution pour utiliser le VS-1680.

* *Pour obtenir le nombre maximal de pistes en enregistrement ou en lecture, pour tirer le meilleur parti d'un espace disque important, et de façon générale, pour ne pas brider les performances du VS-1680,* ***nous recommandons d'installer un HDP88-2100.***

Lecteur CD-R (homologué par Roland)

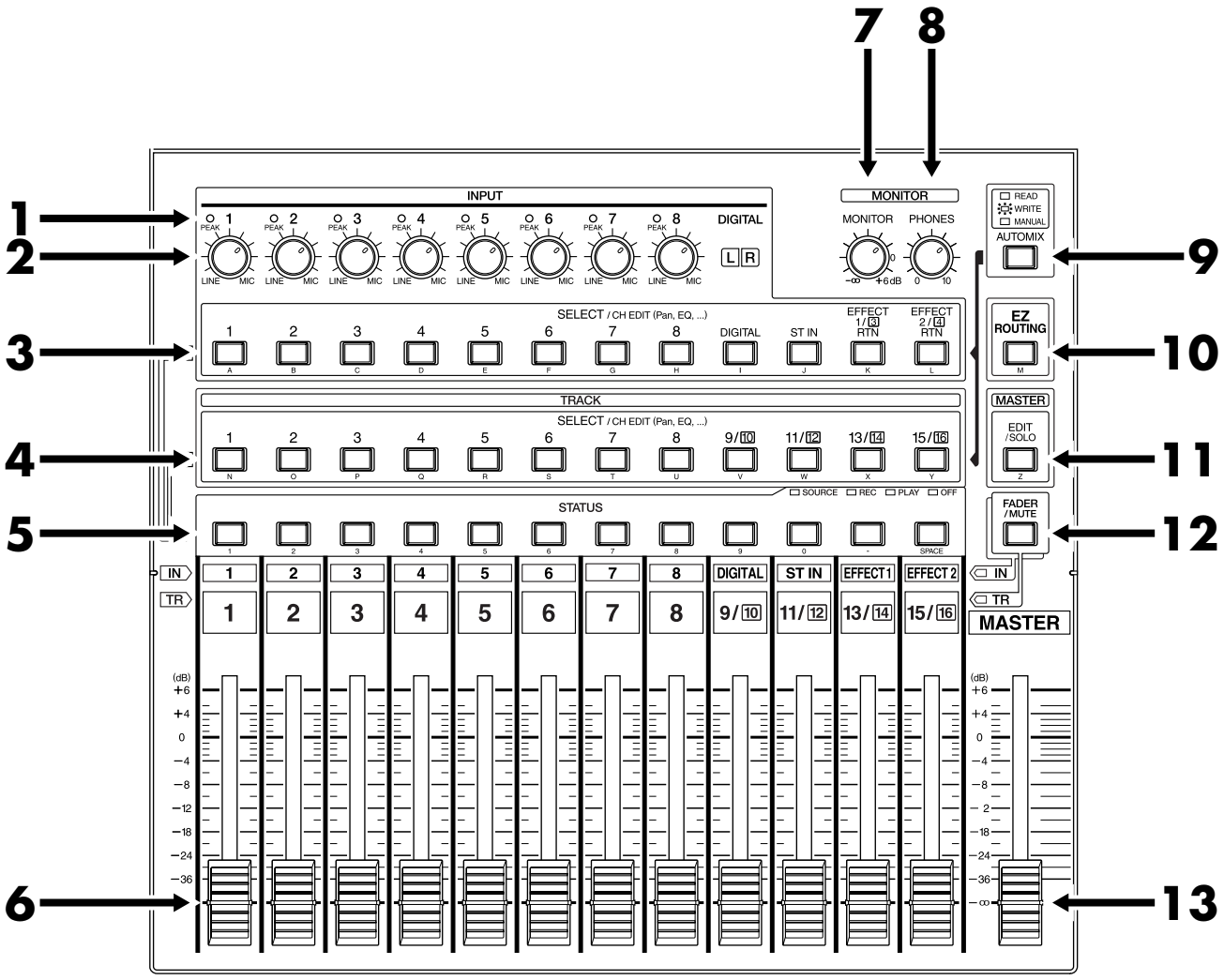
Ce lecteur se connecte au VS-1680 via l'interface SCSI. Vous pouvez alors enregistrer des morceaux créés sur le VS-1680, ou créer vos propres CD Audio.
Vous pouvez aussi l'utiliser pour stocker les données de vos morceaux sur CD-R.

VS8F-2

Cette carte d'extension permet de doter votre VS-1680 de deux effets stéréo. Vous pouvez en installer deux au maximum, pour disposer de quatre effets stéréo.

* ***La carte d'effet VS8F-1 ne fonctionne que sur le VS-880.*** *Il est impossible de l'utiliser sur un VS-1680.*

Section Console



1. Indicateurs PEAK

Ces témoins lumineux vous permettent de vérifier que les signaux d'entrée arrivent correctement sur les entrées 1 à 8 du VS-1680. Lors du réglage des potentiomètres INPUT, veillez à ce qu'aucun de ces indicateurs ne s'allume. Le niveau à partir duquel ces témoins s'allument se règle par un menu (voir page 61) - le réglage par défaut étant -6 dB.

2. Potentiomètres INPUT

Ces potentiomètres permettent de régler la sensibilité d'entrée des entrées 1 à 8. Pour un niveau micro (soit -50 dBu), tournez-les à fond vers la droite (MIC) ; pour un niveau ligne (soit +4 dBu), tournez-les à fond à gauche (LINE).

3. Touches SELECT/CH EDIT (Select/Channel Edit)

Ces touches servent à modifier les réglages d'entrée de la console ou à changer d'entrée. Les indicateurs des voies déjà sélectionnées sont allumés.

1–8: Chaque voie (1-8)
DIGITAL: Entrée numérique
ST IN: Entrée stéréo
EFFECT 1/3 RTN: Retour d'effet 1
EFFECT 2/4 RTN: Retour d'effet 2

Si vous appuyez sur ces touches tout en maintenant la touche STATUS enfoncée, vous pourrez sélectionner quelle source sera enregistrée et la voie sur laquelle elle le sera.

En maintenant enfoncée la touche [NUMERIC/ASCII], ces 12 touches permettent d'entrer directement les caractères alphabétiques A à L (pour les noms de morceaux, etc...

4. TRACK SELECT/CH EDIT Touches (Select/Channel Edit)

Ces touches servent à modifier les réglages de pistes de la console ou à changer la correspondance voie/piste. Les indicateurs des voies déjà sélectionnées sont allumés.

1–15/16: Chaque voie (de 1 à 15/16)

Si vous appuyez sur ces touches tout en maintenant la touche STATUS enfoncée, vous pourrez sélectionner sur quelle piste travailler en Track Bouncing (fusion de piste).

En maintenant la touche [NUMERIC/ASCII] enfoncée, ces 12 touches permettent d'entrer directement les caractères alphabétiques N à Y (pour les noms de morceaux, etc...).

5. Touches STATUS

Ces touches permettent de modifier l'état de chaque piste. Celui en cours est indiqué par la couleur de l'indicateur.

SOURCE (orange):
C'est la source d'entrée ou la piste assignée à la voie que l'on retrouve en sortie.

REC (rouge clignotant):
L'enregistrement est sélectionné pour la piste assignée à la voie. En cours de lecture, ce sont les données déjà enregistrées sur la piste que l'on retrouve en sortie.

REC (clignotant (rouge et orange):
L'enregistrement est sélectionné pour la piste assignée à la voie. En cours de lecture, vous pourrez écouter la piste.

PLAY (green):
La piste assignée à la voie est en lecture.

OFF (off):
La voie est coupée (silencieuse).

When pressed in combination with the SELECT/CH EDIT button, this selects the source or track to be assigned to a track for recording.

6. Faders de voies

Ces faders servent à régler le niveau de chaque voie ou piste.

7. Potentiomètre MONITOR

Ce potentiomètre permet d'ajuster le niveau du signal des sorties MONITOR.

8. Potentiomètre PHONES

Ce potentiomètre permet d'ajuster le niveau du signal de la sortie casque (PHONES).

9. Touche AUTOMIX

Cette touche permet d'activer/désactiver la fonction Auto Mix. L'indicateur de la touche s'allume lorsque la fonction Auto Mix est activée.

10. Touche EZ ROUTING

Cette touche permet d'appeler l'écran EZ Routing.

11. Touche EDIT/SOLO

Cette touche permet de procéder aux réglages des blocs au niveau de la section Master de la table de mixage.

Si vous désirez utiliser la fonction Solo pour n'écouter qu'une voie déterminée, appuyez sur cette touche tout en maintenant enfoncée la touche SELECT/CH EDIT.

12. Touche FADER/MUTE

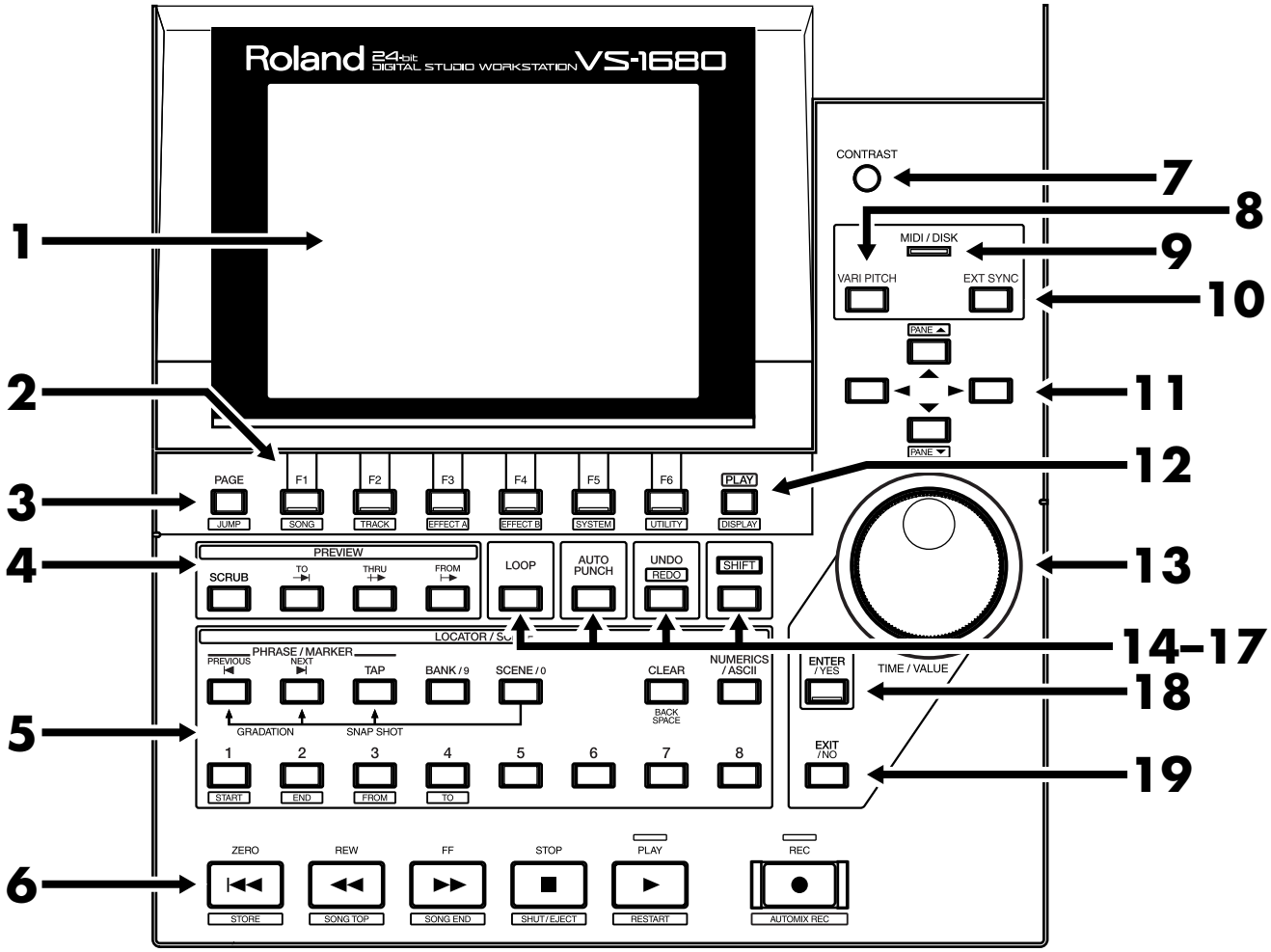
Appuyer plusieurs fois sur cette touche assignera tour à tour au fader de la voie l'entrée de la table de mixage ou la piste correspondante. L'indicateur de cette touche indique le statut actuel.

Pour couper la voie, appuyez sur cette touche tout en maintenant enfoncée la touche SELECT/CH EDIT.

13. Fader MASTER

Ce fader sert à régler le niveau de sortie des généraux.

Section Enregistreur



1. Afficheur graphique

L'écran affiche diverses données concernant le statut du VS-1680 en enregistrement, lecture, édition, modification de réglages, etc.

2. Touches de Fonction ([F1] à [F6])

Ces touches servent à passer d'un affichage d'écran à un autre, et à effectuer diverses opérations.
La fonction assignée à chaque touche apparaît sur la ligne en bas de l'écran.

3. Touche PAGE (JUMP)

Cette touche permet de passer d'une page à une autre lorsque l'écran est subdivisé en plusieurs pages.
Si vous maintenez enfoncée la touche [SHIFT] en appuyant sur la touche [PAGE], c'est l'écran "Locator Jump" qui apparaît.

4. Touches PREVIEW

Ces touches servent à accéder aux fonctions Preview, permettant de lire une durée spécifique avant et après l'endroit où se trouve le VS-1680.

5. Touches LOCATOR/SCENE

Cette touche permet de mémoriser ou de rappeler des Locateurs, des Marqueurs, ou de mémoriser/rappeler des Scènes (jeux de réglages de la console).

PREVIOUS:
Rappelle le précédent point de début ou de fin d'une Phrase. Utilisée conjointement avec [SHIFT], cette touche rappelle le Marqueur précédent.

NEXT:
Rappelle le prochain point de début ou de fin d'une Phrase. Utilisée conjointement avec [SHIFT], cette touche rappelle le prochain Marqueur.

TAP:
Cette touche sert à poser des Marqueurs.

BANK/9:
Appuyer simultanément sur cette touche et sur les touches LOCATOR (1-8) permet de sélectionner les banques de Locateurs.
SCENE/0:
Cette touche permet de mémoriser, rappeler et effacer des Scènes.
CLEAR (Back Space):
Cette touche permet de supprimer des Locateurs, des Marqueurs ou des Scènes.
NUMERICS/ASCII:
Permet d'utiliser les touches pour entrer des lettres (SELECT/CH EDIT) ou des chiffres (STATUS ou LOCATOR).
1–8:
Permettent de choisir un Locateur ou une Scène.

6. Touches de déplacement

Ces touches servent à commander les déplacements de l'enregistreur.

ZERO: Permet de retourner à l'adresse temporelle "00h00m00s00" (Zero Return).
REW: Permet de "remonter le temps" au compteur - elle correspond à la touche "<<" d'un enregistreur à bande conventionnel.
FF: Cette touche permet d'"avancer dans le temps" au compteur - elle correspond à la touche ">>" d'un enregistreur à bande conventionnel.
STOP: Cette touche permet d'arrêter la lecture ou l'enregistrement du morceau.
PLAY: Permet de lancer la lecture ou l'enregistrement depuis l'endroit où on se trouve.
REC: Permet de passer en enregistrement.

7. Potentiomètre CONTRAST

Ce potentiomètre sert à régler la brillance de l'écran.

8. Touche VARI PITCH

Cette touche permet d'activer la fonction Vari Pitch, modifiant la vitesse de lecture.

9. Indicateur MIDI/DISK

Cet indicateur s'allume en vert en cas de réception de messages MIDI, et en rouge lorsque le disque dur (ou le lecteur externe) sont en cours d'écriture ou de lecture de données. Lorsque les deux phénomènes se produisent simultanément, il s'allume en orange.

10. Touche EXT SYNC (External Sync)

Cette touche permet de sélectionner l'appareil contrôleur maître dans une configuration MIDI - VS-1680 ou équipement MIDI externe. Si c'est le VS-1680 qui est sélectionné comme Master, les appareils MIDI externes seront esclaves ; réciproquement, si c'est un appareil MIDI externe qui est sélectionné comme Maître, le VS-1680 sera esclave.

11. Touches CURSEUR

Ces 4 touches permettent, en temps normal (mode Lecture), de modifier la position temporelle en cours. Lorsque vous effectuez des réglages (mode Edit), elles servent à modifier les valeurs de paramètres.

12. Touche PLAY (DISPLAY)

Cette touche permet de retourner à l'écran apparaissant lors de la mise sous tension du VS-1680 (statut normal de lecture).

13. Molette TIME/VALUE

Cette molette permet, en temps normal (mode Lecture), de modifier la position temporelle en cours. Lorsque vous effectuez des réglages (mode Edit), elle sert à modifier les valeurs de paramètres.

14. Touche LOOP

Cette touche permet d'activer/désactiver l'enregistrement en boucle. En l'enfonçant en même temps que la touche LOCATOR, elle sert à spécifier la zone à enregistrer en mode Loop Recording.

15. Touche AUTO PUNCH

Cette touche permet d'activer/désactiver l'enregistrement automatique (mode Auto Punch-In). En l'enfonçant en même temps que la touche LOCATOR, elle sert à spécifier la région à enregistrer en mode Auto Punch-In.

16. Touche UNDO (REDO)

Cette touche permet d'annuler un enregistrement ou une action d'édition (fonction Undo - Annuler). Si vous appuyez en même temps sur [SHIFT], cette même touche permet d'annuler la dernière annulation effectuée (fonction Redo - Rétablir).

17. Touche SHIFT

Cette touche permet, si elle est maintenue enfoncée avant d'appuyer sur d'autres touches, d'accéder à diverses fonctions supplémentaires.

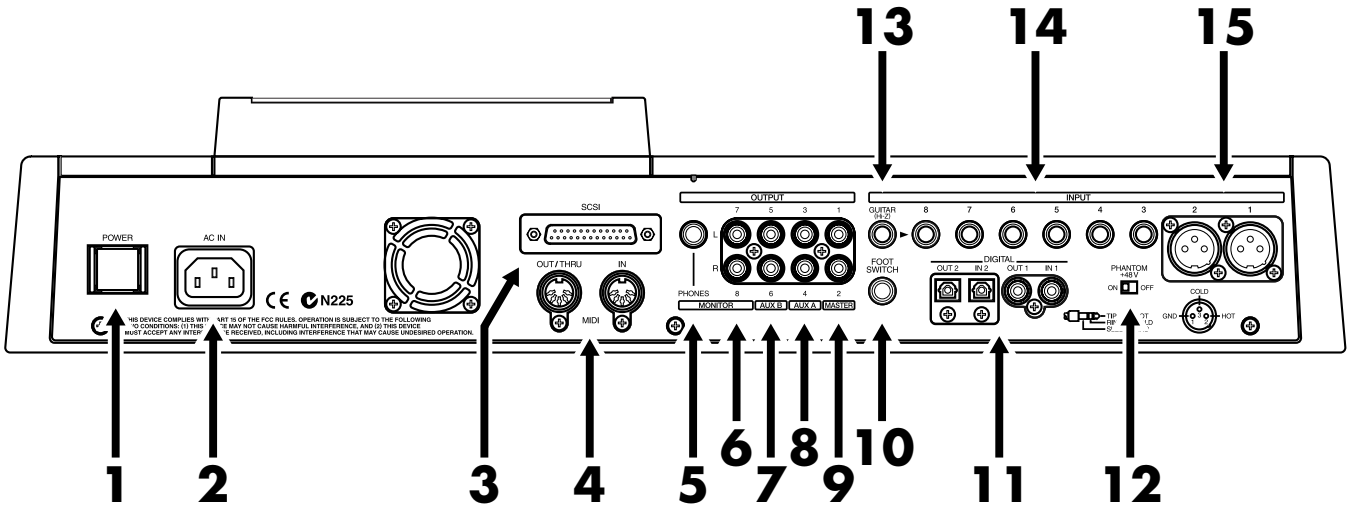
18. Touche ENTER/YES

Cette touche permet d'effectuer l'opération demandée ou de valider une sélection dans un écran.

19. Touche EXIT/NO

Cette touche permet d'annuler l'opération demandée ou de sortir de l'écran en cours.

Face arrière



1. Interrupteur POWER

Cet interrupteur permet de mettre le VS-1680 sous/hors tension.

2. Embase AC IN (prise secteur)

C'est ici qu'il faut brancher le cordon secteur fourni.

3. Connecteur SCSI

Ce connecteur SCSI, de type D-sub 25, permet de connecter divers supports de stockage de masse, du disque dur externe au lecteur Zip en passant par un lecteur de CD-R.

4. Connecteurs MIDI (IN, OUT/THRU)

C'est ici qu'il convient de connecter des appareils MIDI externes (contrôleurs, séquenceurs, etc...).

IN: Cette prise permet de recevoir les messages MIDI. Reliez-la à la prise MIDI OUT de l'appareil MIDI externe.

OUT/THRU: Cette prise peut être utilisée, au choix, comme prise MIDI OUT ou MIDI THRU. Avec les réglages d'usine, elle fonctionnera comme connecteur MIDI OUT, ce qui signifie qu'ele est configurée pour émettre des messages MIDI.

5. Prise PHONES

C'est ici qu'il convient de brancher votre casque stéréo (optionnel). Le signal présent sur la prise PHONES est le même que sur les prises MONITOR.

6. Prises MONITOR (L, R)

7. Prises AUX A (L, R)

8. Prises AUX B (L, R)

9. Prises MASTER OUT (L, R)

Ces prises de sortie, au format cinch, permettent de récupérer des signaux analogiques.
Avec les réglages d'usine, les signaux disponibles sur les prises MONITOR sont identiques à ceux des prises MASTER OUT, et rien ne sort des prises AUX (A et B). Les signaux de sortie sont déterminés par les réglages de blocs de la section Master de la console et les réglages de chaque voie.

10. Prise FOOT SWITCH

Vous pouvez brancher ici une pédale (de type interrupteur) optionnelle, afin de commander la section enregistreur : poser des points de Marqueur, Punch in/out, etc. Avec les réglages d'usine, la pédale Foot Switch sert à lancer ou arrêter la lecture.

11. Connecteurs DIGITAL (IN, OUT)

Le VS-1680 possède les deux types de connecteurs d'entrée/sortie S/PDIF possibles : optique et coaxial.

IN: Permet d'entrer un signal audionumérique stéréo dans l'appareil. Vous pouvez sélectionner soit le connecteur optique, soit le coaxial.

OUT: Le signal de sortie stéréo est disponible ici. Rien ne vous empêche d'utiliser à la fois le connecteur optique et le coaxial, chacun pouvant émettre un signal de sortie différent.

? **S/P DIF** (Annexes p. 64)

* *Pour enregistrer un signal audionumérique, il ne suffit pas de relier l'appareil audionumérique au connecteur DIGITAL IN. Reportez-vous à "enregistrer des signaux numériques" (page 74).*

* *Ces connecteurs ne peuvent pas émettre de signaux analogiques, que ce soit en entrée ou en sortie.*

12. Commutateur PHANTOM

Ce commutateur permet d'activer/désactiver la tension d'alimentation fantôme 48 Volts. Lorsque l'appareil sort d'usine, il est sur la position "Off".

? **Alimentation fantôme** (Annexes p. 64)

* *Envoyer une tension d'alimentation fantôme à des microphones dynamiques ou à des appareils de lecture audio peut les endommager. Lisez entièrement la notice de votre microphone, et a**ssurez-vous que le commutateur d'alimentation fantôme se trouve sur "Off", à moins que vous n'utilisiez un microphone électrostatique, nécessitant cette tension d'alimentation fantôme.***

* *Activer ou désactiver la tension d'alimentation fantôme alors que le VS-1680 est allumé produit un bruit de commutation assez fort, qui peut endommager les enceintes ou les amplificateurs. Par conséquent, il vaut mieux l'activer ou la désactiver **uniquement lorsque le VS-1680 est éteint.***

13. Prise GUITAR (Hi-Z)

14. Prises INPUT (3-8)

15. Prises INPUT (1-2)

Ces prises accueillent les signaux analogiques d'entrée. Les entrées INPUT 1 et 2 possèdent des connecteurs au standard XLR ; les entrées 3 à 8 sont pour leur part au format Jack 6,35 mm. Le cas de l'entrée 8 est particulier : elle se voit affecter deux Jacks - un normal, un repéré "GUITAR (HI-Z)" (pour haute impédance). Il faut utiliser l'un ou l'autre : si les prises sont toutes deux occupées, c'est le jack "GUITAR (HI-Z)" qui sera prioritaire.
Utilisez les potentiomètres INPUT pour ajuster la sensibilité de chaque entrée.

Chapitre 1 Avant de commencer (terminologie du VS-1680)

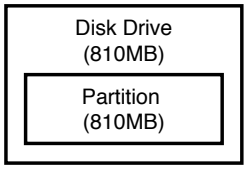
Ce chapitre décrit les concepts de base, la structure interne et les opérations élémentaires qu'il faut connaître afin de pouvoir exploiter le VS-1680. Veuillez le lire de bout en bout : vous aurez ainsi une meilleure compréhension du VS-1680.

Sauvegarde et gestion des données

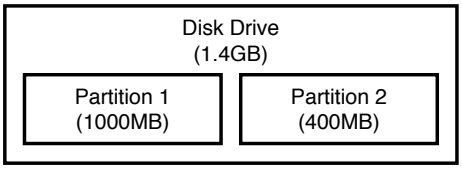
Gestion du contenu des disques (Partitions)

Le VS-1680 sauvegarde TOUTES les données - qu'elles correspondent à des sons enregistrés, à un mixage, à des paramètres système - sur un support de masse. Il ne peut par conséquent pas fonctionner sans disque dur interne ou sans lecteur SCSI externe (lecteur Zip, par exemple). De surcroît, **ce disque dur ou le lecteur externe ne peut être partagé avec un autre appareil.**
Le VS-1680 gère les espaces disques par "tranches" de 500, 1000 ou 2000 Mo. Si le disque que vous utilisez est plus gros, il faudra le "diviser" en deux parties ou davantage.
Chacune de ces parties, correspondant à une région distincte sur le disque, porte le nom de "partition". Vous pouvez en créer jusqu'à 8 sur un même disque. Pour pouvoir créer suffisamment de morceaux sur ces régions, nous vous recommandons d'utiliser des partitions de 2 000 Mo.

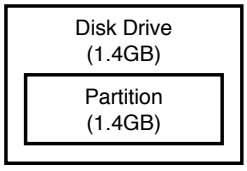
Ex. 1: La capacité du disque est de 810 Mo : réglez la partition sur 1 000 Mo.



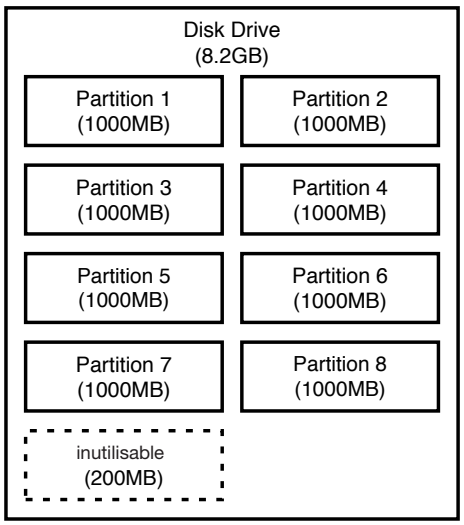
Ex. 2: La capacité du disque est de 1,4 Go : cas d'une partition de 1 000 Mo.



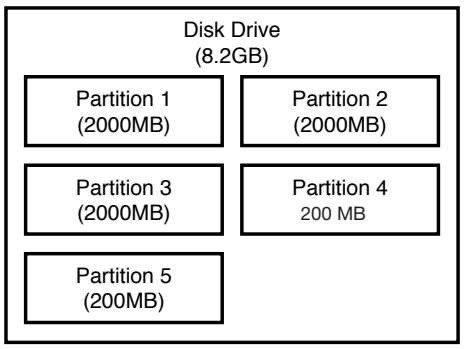
Ex. 3: La capacité du disque est de 1,4 Go : cas d'une partition de 2 000 Mo



Ex. 4: La capacité du disque est de 8,2 Go : cas d'une partition de 1 000 Mo.



Ex. 5: La capacité du disque est de 8,2 Go : cas d'une partition de 2 000 Mo.



Chaque partition est traitée par le VS-1680 comme un disque indépendant : chacune d'entre elles se voit attribuer automatiquement un numéro de partition (compris entre 0 et 7). Lorsqu'un disque dur est divisé en plusieurs partitions, vous pouvez spécifier quelle partition utiliser (voir page 116) - celle en cours d'utilisation est désignée sous le nom de "**lecteur en cours**".

* *Si vous désirez transporter des données de morceaux du VS-1680 au VS-880, ou vice-versa, vous serez confronté à certaines limitations : le nombre de pistes utilisées et les tailles de partitions diffèrent. Pour plus de détails, reportez-vous à "Compatibilité" (page 148).*

* *Le VS-1680 accepte l'installation de disques durs Roland de la gamme HDP88. Pour obtenir le nombre maximal de pistes en enregistrement ou en lecture, pour tirer le meilleur parti de l'espace disque disponible, et de façon générale, pour ne pas brider les performances du VS-1680,* ***nous recommandons d'utiliser un HDP88-2100.***

Emplacement de l'enregistrement d'un morceau (Song)

L'endroit où se trouvent les données correspondant à un morceau porte le nom de morceau (song). Sur un magnétophone à cassette par exemple, cela correspondrait à une certaine longueur de bande magnétique. Vous pouvez créer 200 morceaux au plus dans une même partition, que nous vous avons conseillé de régler sur 2 000 Mo. Si vous désirez pouvoir gérer beaucoup de morceaux courts, ou si vous désirez pouvoir utiliser des données provenant d'un VS-880, il faut régler la taille de partition sur 1000 Mo. Le morceau sur lequel vous travaillez (en enregistrement, lecture ou édition) porte le nom de morceau en cours. Les données d'un morceau sont de différents types :

- Toutes les données enregistrées sur des pistes virtuelles (V-tracks).
- Les données d'horloge MIDI de la piste de Synchro.
- Les points spécifiés à l'intérieur des morceaux (Locateur, Marqueur, points de Punch in/out, points définissant les boucles, etc.) (voir page 36).
- Les Scènes (réglages de la console).
- Les réglages de Vari-pitch (voir page 163).
- Les réglages système (System, MIDI, Disk, Sync, Scene - voir page 181).
- Les paramètres des effets.
- Les données d'Auto Mix.

Sources, pistes et voies

Sur le VS-1680, la section enregistreur et la section console font intervenir les termes sources, pistes et voies. Ces mots peuvent sembler très voisins, ce qui peut être source de confusion - nous allons donc exposer clairement leur sens:

Source : Signal arrivant dans la section console, ou enregistré dans la section enregistreur. Sur le VS-1680, ce terme désigne en particulier les signaux arrivant sur les entrées analogiques (1 à 8) et sur le connecteur d'entrée numérique.

Piste : Signal entrant ou sortant de la section enregistreur. Ce terme désigne aussi l'emplacement d'un signal en cours d'enregistrement ou de lecture sur le disque dur.

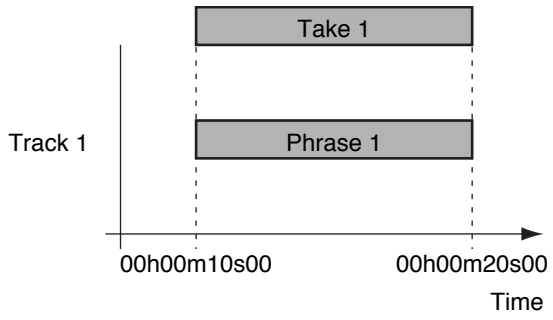
Voie : Signal arrivant ou sortant de la section console. Terme désignant plus particulièrement les "tranches" rassemblant les faders et les touches dans la section console.

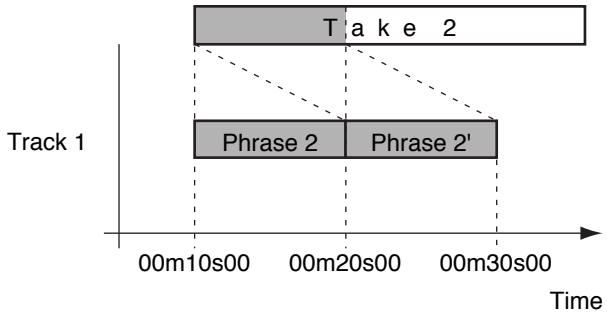
Prises, Phrases et Playlists

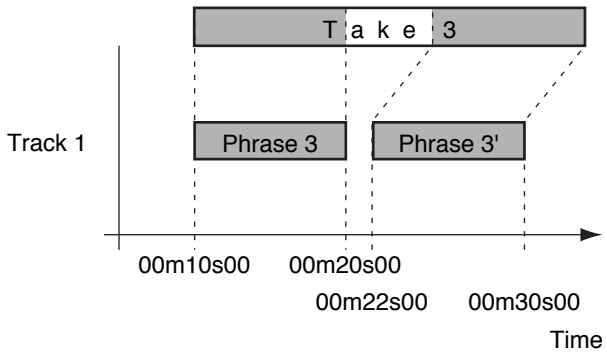
Sur le VS-1680, les données sont gérées par groupes, appelés **prises, phrases** et **playlist**s. Prenez un moment afin d'être sûr de bien comprendre les différences entre chacun de ces termes.

Prises : Les données enregistrées sur le disque s'appellent tout simplement des **prises**. Elles comprennent des données de formes d'ondes et de marquage temporel (date et heure d'enregistrement). Dans le cas d'un nouvel enregistrement, chaque piste est constituée d'une prise. Par la suite, même si vous enregistrez sur des pistes contenant déjà des données, vous ne réécrivez pas par-dessus les précédentes prises, qui ne sont donc pas effacées.

Phrases : Les données déterminant quelle prise lire, via le point de début et de fin de cette lecture, constituent une phrase. Sa durée peut être identique à celle de la prise, ou n'en représenter qu'une petite partie. Vous pouvez extraire n'importe quel nombre de phrases d'une même prise, ou définir une phrase répétant inlassablement la même portion de prise, comme un motif rythmique par exemple. Elle apparaît sous forme d'une case dans la Playlist.







Playlists : Les données déterminant quelles phrases lire, et dans quel ordre, constituent une **Playlist**. Le VS-1680 possède 256 pistes virtuelles (V-tracks), et peut lire simultanément un maximum de 16 pistes. Dans la Playlist, les phrases collées sur chaque piste apparaissent sous la forme de plusieurs cases.

A propos des événements

La plus petite quantité mémoire utilisée par le VS-1680 pour stocker des données d'enregistrement sur disque s'appelle un événement. Un morceau nouvellement créé se voit attribuer environ 18 000 événements.
Pour chaque piste, une passe en enregistrement consomme deux événements. Des opérations telles que le Punch-in/out ou la copie de pistes consomment également des événements, selon un barême assez compliqué et fluctuant. Par exemple, Auto Mix (page 153) utilise six Événements pour chaque Marqueur. Même s'il reste beaucoup d'espace disque, vous pouvez très bien avoir consommé, dans un morceau, tous les Événements qui lui avaient été alloués au départ, ce qui fait qu'il est alors impossible d'y enregistrer quoi que ce soit d'autre. Voici quelques trucs permettant d'économiser des Événements - essayez celui qui convient le mieux à votre situation !

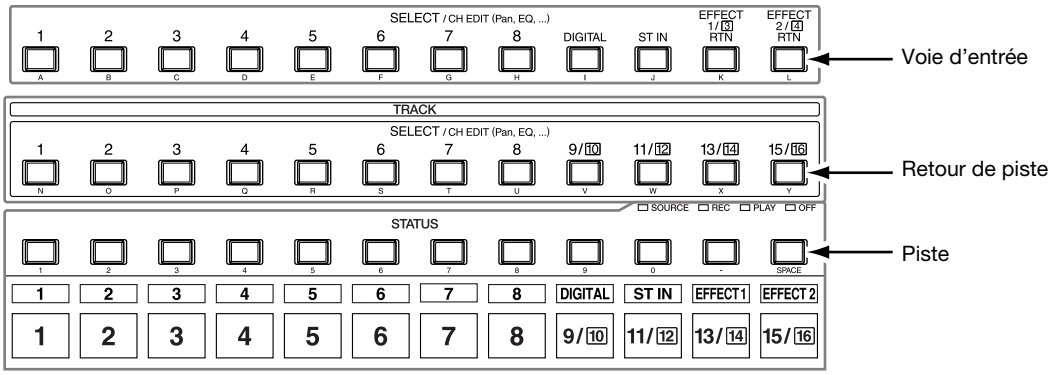
- **Fonction Song Store (p. 32)**
  Une astuce consiste à effectuer Song Store en mode UNDO (l'indicateur [UNDO] étant allumé). Les Événements prévus pour une éventuelle procédure de REDO seront libérés. Veuillez toutefois noter qu'une fois que vous aurez appuyé sur STORE, il sera impossible d'annuler le dernier UNDO (fonction REDO).

- **Fonction Song Optimize (p. 166)**
  Si vous avez effectué beaucoup de reprises d'enregistrement (Punch-in), lancer la fonction Song Optimize permet de libérer les Événements servant à des données audio inutiles. Veuillez toutefois noter que vous ne disposez alors que d'un seul niveau d'UNDO.

- **Effacer des données AutoMix (p. 157)**
  Si vous avez enregistré des données d'AutoMix, effacer celle qui sont superflues libérera les Événements qui leur étaient affectés.

A propos des noms de touches

Il existe deux groupes de touches repérées SELECT/CH EDIT (Select/Channel Edit). Les indications des groupes de touches, difficiles à distinguer dans ce mode d'emploi, sont décrites ci-dessous.



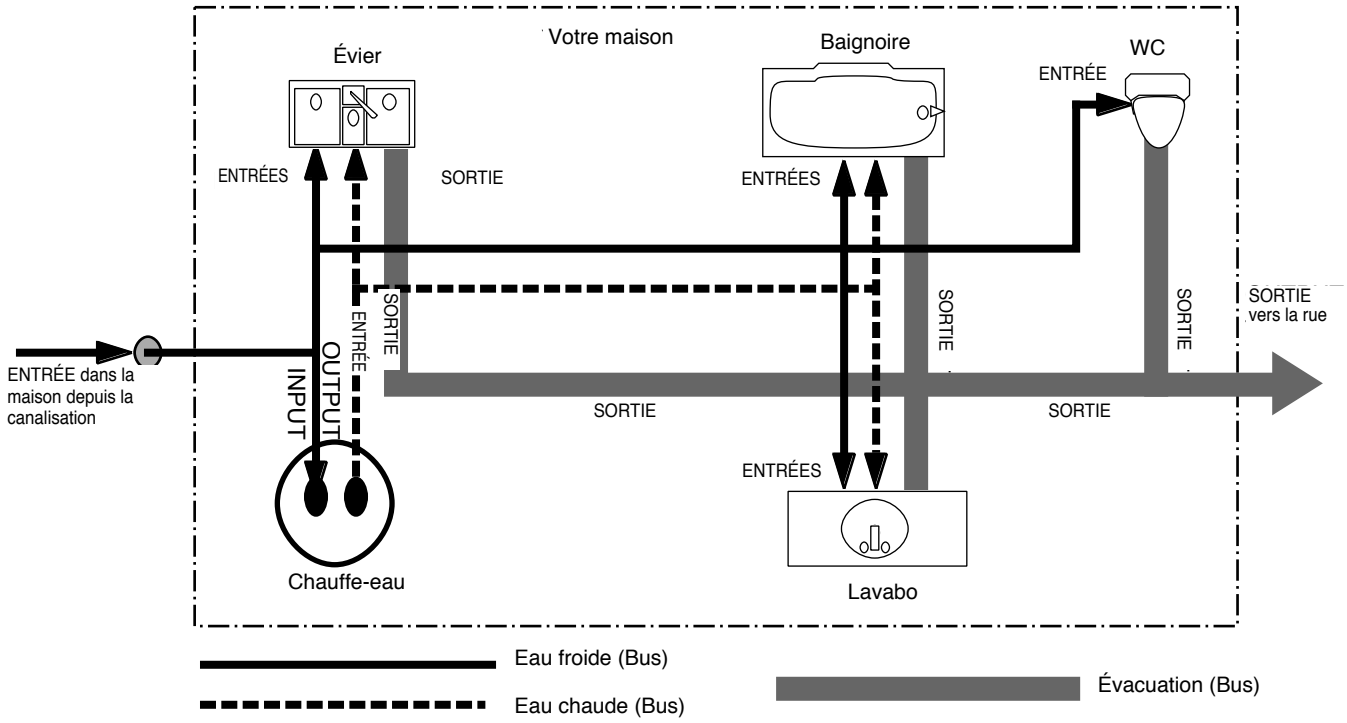
Section console

La console numérique spécifie le statut d'entrée ou de sortie de la section enregistreur. Le VS-1680 possède en fait plusieurs consoles : la console d'entrée, située, dans le chemin du signal, avant la section enregistrement ; la console de retours de piste, placée après la section enregistrement ; le bloc Master, qui sert à déterminer sur quelles prises et/ou connecteurs on retrouvera les signaux en provenance des autres consoles.

* *Pour plus d'informations à propos de la section console, veuillez vous référer au "Schéma de principe de la section console", page 60 du livret "Annexes".*

Chemin du signal (bus)

Sur le VS-1680, les signaux empruntent des bus. Les bus sont des **lignes partagées par lesquelles passent plusieurs signaux, assignés à diverses pistes ou voies**. Il est plus facile de saisir ce concept si on utilise l'analogie des tuyaux d'une installation de plomberie domestique :
Dans notre exemple, l'eau fournie à votre domicile par la Compagnie des Eaux arrive en divers points de la maison (cuisine, salle de bains, toilettes, etc.). L'eau est collectée après utilisation en ces divers points, puis évacuée.



Considérons que le VS-1680 est une maison, que l'eau fournie par la Compagnie des Eaux correspond aux signaux issus d'un micro ou d'une guitare électrique. Certaines de ces entrées sont envoyées directement sur des pistes pour y être enregistrées telles quelles. D'autres partent vers des effets, où on leur ajoute de la réverbe ou du chorus avant de les faire ressortir.
Le principe de base, avec le VS-1680, est de toujours se demander : "D'où vient-il?" et "Où va-t-il ?". C'est en définissant de la sorte, pour chaque signal, un point de départ et une destination que vous déterminerez quels signaux d'entrée seront enregistrés, sur quelle piste, ou envoyés vers tel effet, et où ils arriveront ensuite.

Bus RECORDING :
Les signaux assignés au bus RECORDING (enregistrement) sont dirigés vers la section enregistreur, pour y être enregistrés. Il existe huit "canaux" (bus d'enregistrement) pouvant récupérer leurs signaux au niveau des voies d'entrée, des sorties de pistes ou des retours effets (Return). Les signaux affectés à un bus d'enregistrement ne peuvent être dirigés vers le bus MIX.

Bus MIX :
Les signaux assignés au bus MIX (généraux) partent vers les prises MASTER pour écoute. Ce bus possède deux canaux (L et R), et peut prélever ses signaux au niveau des voies d'entrée, des sorties de pistes ou des retours effets (Return). Les signaux affectés aux généraux (bus MIX) ne peuvent être dirigés vers le bus d'enregistrement (RECORDING).

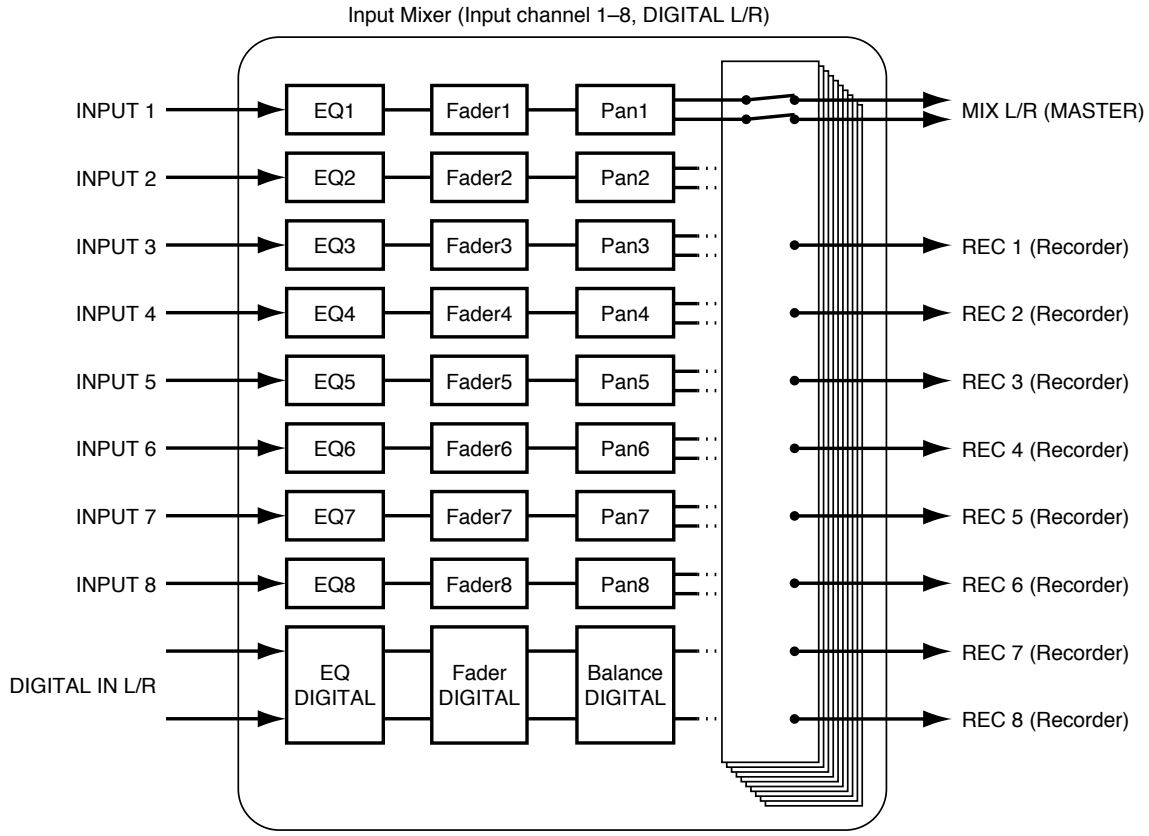
Bus EFFECT :
Les signaux affectés aux bus EFFECT sont envoyés directement à la carte VS8F-2 afin de leur ajouter des effets. Ces bus possèdent 4 canaux en tout (EFX1 L/R, EFX2 L/R), et peuvent prélever leurs signaux au niveau des voies d'entrée ou des sorties de pistes. Vous pouvez diriger vers les bus EFFECT, indifféremment, des signaux affectés au bus d'enregistrement (RECORDING) ou au bus des généraux (MIX).

Bus AUX :
Les signaux assignés aux bus AUX sont dirigés vers les prises AUX, afin d'autoriser des mixages supplémentaires pour écoute casque, par exemple. Ces bus représentent 6 canaux en tout : AUX 1 L/R, AUX 2 L/R, AUX 3 L/R, et peuvent prélever leurs signaux au niveau des voies d'entrée ou des sorties de pistes. Vous pouvez diriger vers les bus AUX, indifféremment, des signaux affectés au bus d'enregistrement (RECORDING) ou au bus des généraux (MIX). Une particularité bien pratique si, par exemple, vous désirez connecter un processeur d'effets externe, ou si vous désirez une sortie supplémentaire, distincte de celle des prises MASTER Out (sortie séparée).

Bus EFFECT et bus AUX
Si vous avez installé deux cartes VS8F-2 dans votre VS-1680, le bus AUX (AUX1 L/R, AUX2 L/R) fonctionne en tant que bus EFFECT (EFX3 L/R, EFX4 L/R).

Console d'entrée (Input Mixer)

La console d'entrée est placée avant la section enregistreur, et traite les sources d'entrée externes (INPUT 1-8, DIGITAL IN L/R).

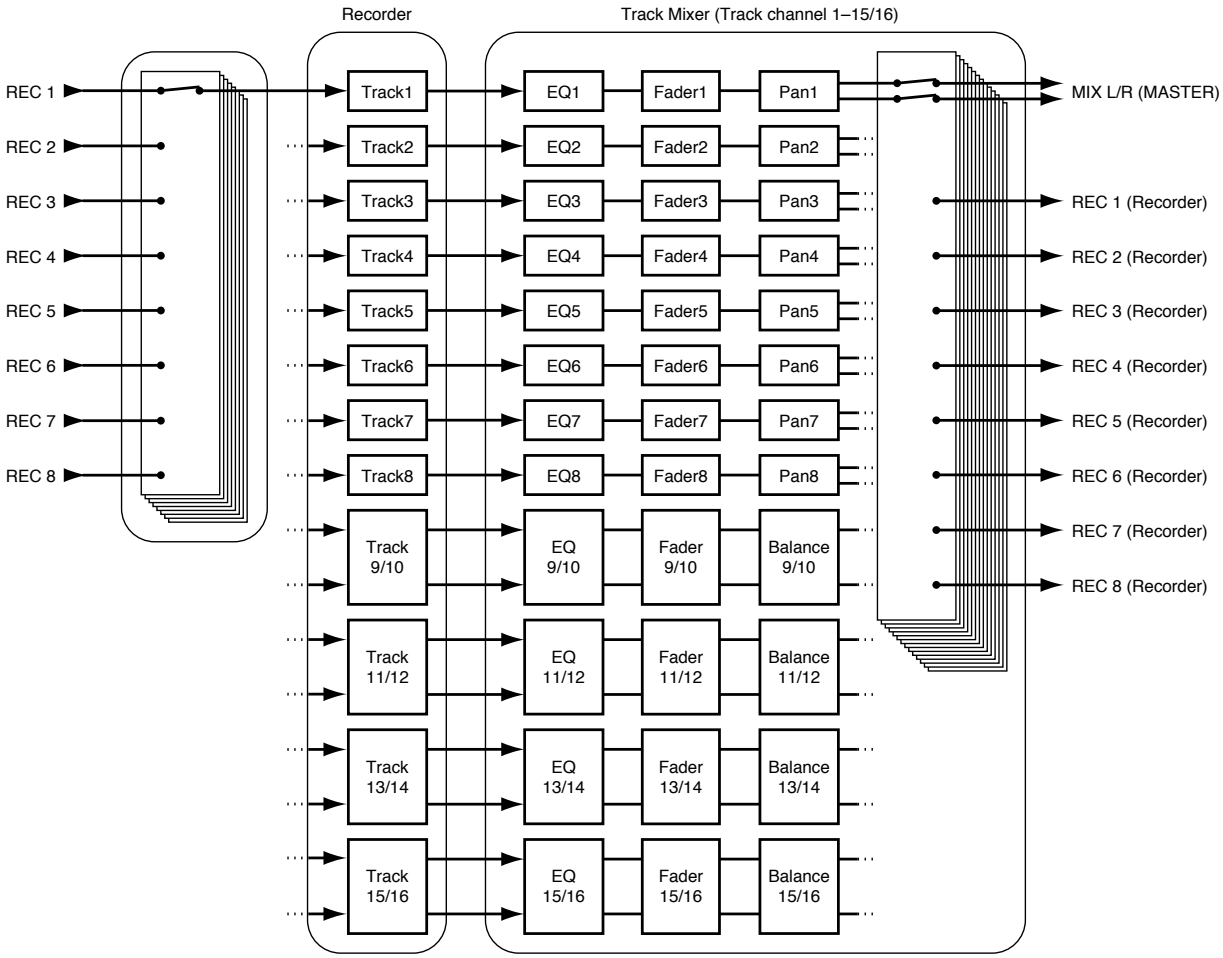


La sortie de chaque voie est assignée aux pistes à enregistrer, et les voies non assignées à des pistes partent vers les sorties MASTER. Les pistes en attente d'enregistrement (indicateur STATUS rouge clignotant) et auxquelles sont assignés des signaux partent également vers les prises MASTER. Voici l'assignation voies/entrées :

Voies 1–8: Prises INPUT 1-8
DIGITAL: Connecteur DIGITAL IN L/R
ST IN: Sources assignées à STEREO IN (voir page 162)
EFFECT 1: Retour d'effet EFX1 ou EFX3
EFFECT 2: Retour d'effet EFX2 ou EFX4

Console de mixage des pistes (Track Mixer)

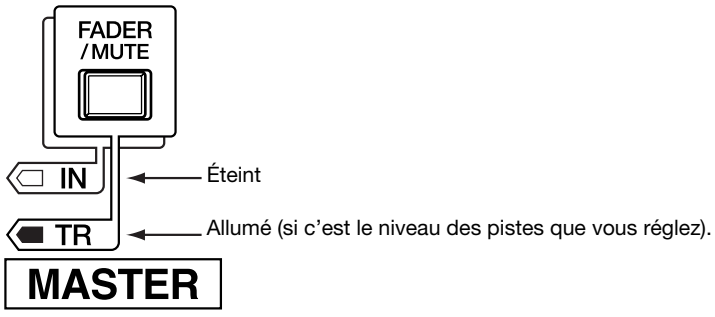
La console de mixage des pistes est placée après la section enregistreur, et accueille les sorties des pistes 1 à 15/16.



Toutes les pistes partent vers les sorties MASTER. Vous pouvez également, si vous le désirez, renvoyer les pistes vers les bus d'enregistrement pour effectuer des overdubs ou des re-recordings. Dans ce statut, les faders des voies 1 à 15/16 correspondent respectivement aux pistes 1 à 15/16.

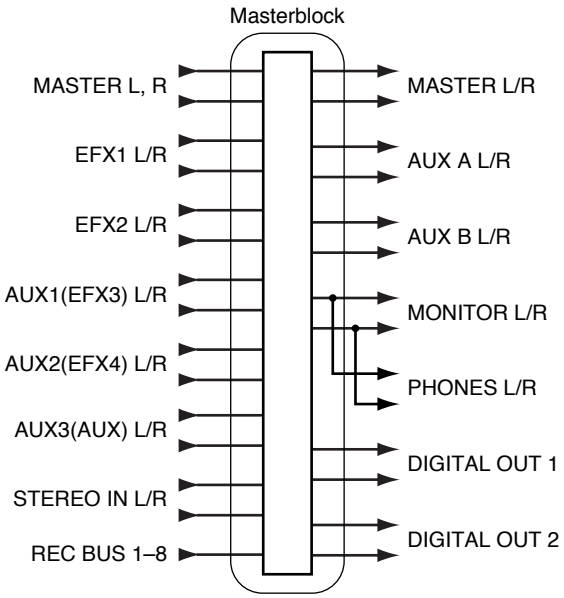
Commuter les faders

Sur le VS-1680, les niveaux du mixage des entrées ou des pistes se règlent via les mêmes faders du panneau contrôle. Il suffit d'appuyer sur la touche [FADER] pour passer des entrées aux pistes et inversement - les deux indicateurs de la touche rappelant sur quelle console (IN ou TR) vous travaillez.



Bloc Master

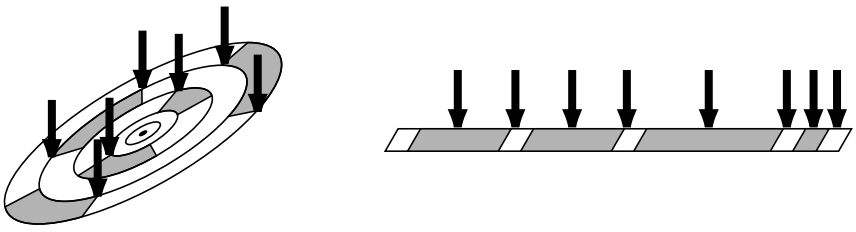
Ce bloc permet de déterminer vers quel connecteur envoyer telle ou telle sortie de la console.



Section Enregistreur

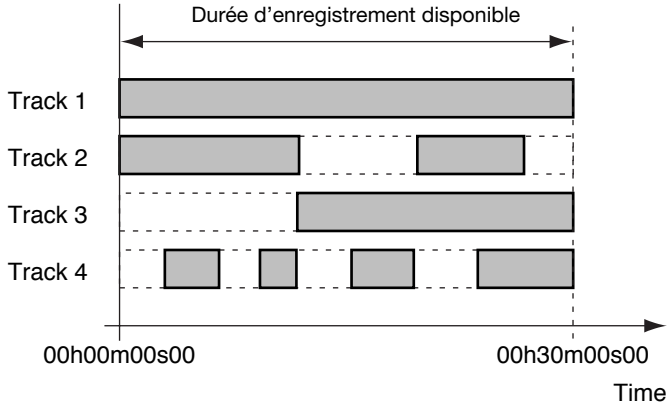
Différences avec un magnétophone multipiste à bande

A la différence d'un DAT, **les enregistreurs numériques sur disque enregistrent les données audionumériques (autrement dit, les sons) sur un disque**, comme les enregistreurs MiniDisc. La musique enregistrée sur ce disque peut être rappelée et relue instantanément, quelle que soit sa position sur le disque -ce qui se traduit par la différence de temps d'attente entre support DAT et support MiniDisc lorsque vous désirez retrouver le début d'un morceau enregistré ! Cette faculté d'accéder librement aux données, quelle que soit leur position sur le support d'enregistrement, s'appelle **accès aléatoire**. Par opposition, lorsque l'on doit accéder aux données dans l'ordre de la séquence des morceaux sur la bande, on parle **d'accès séquentiel.**



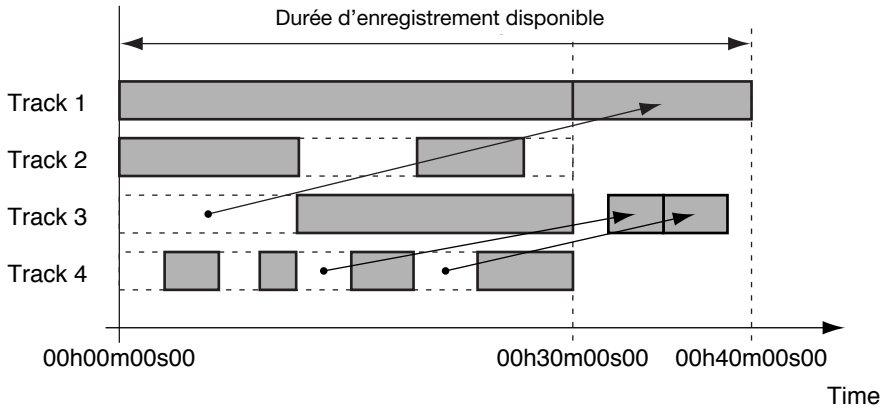
Minutes/piste et durée d'enregistrement

Avec les magnétophones à cassette, la durée d'enregistrement est déterminée par la longueur de la bande magnétique. Autrement dit, toute portion inutilisée de la bande est gaspillée.



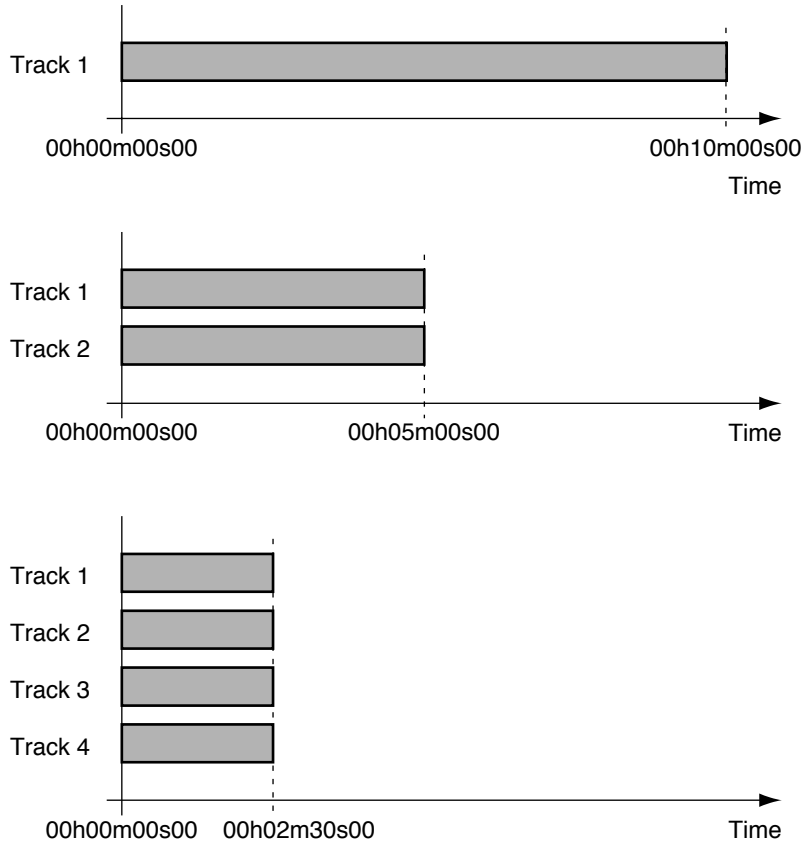
Cas d'un enregistrement sur bande (cassette de 30 minutes)

Dans le cas d'un enregistrement sur disque, au contraire, la durée globale d'enregistrement est bien sûr fixée par la capacité totale du disque, mais seul l'espace effectivement utilisé par des données enregistrées est occupé, au fur et à mesure des besoins. Il n'y a donc pas de gaspillage d'espace libre, pas de "trous" comme sur la bande magnétique. La durée restant disponible dépend donc du nombre de pistes et de phrases utilisées. C'est pourquoi on parle, pour mesurer la durée d'enregistrement autorisée par un support de masse, de "**minutes/piste**" : cette unité correspond à la durée d'un signal mono enregistré en continu sur une seule piste.



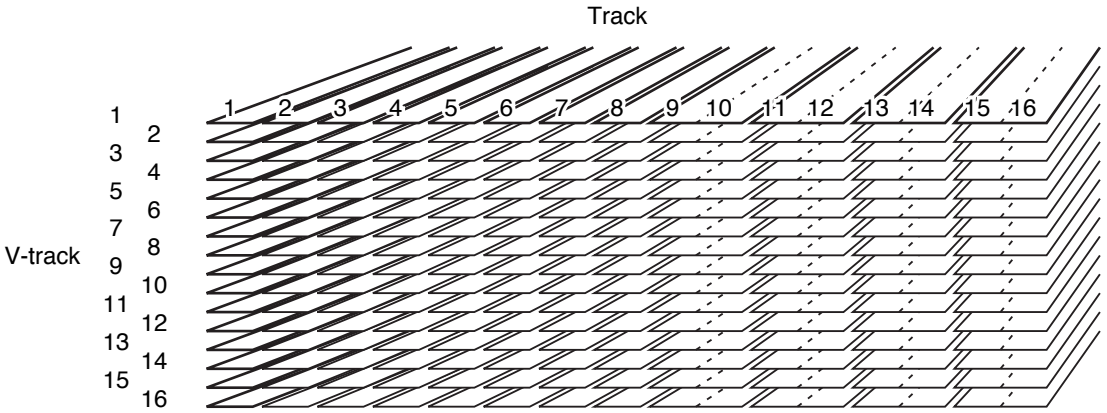
Cas d'un enregistrement sur disque

Par exemple, dix minutes-piste peuvent correspondre à 10 minutes d'enregistrement mono, 5 minutes d'enregistrement stéréo, 2 minutes 30 en quatre pistes, etc.



Pistes virtuelles pour chaque piste

Le VS-1680 offre 16 pistes simultanées en lecture, et 8 en enregistrement. Chaque piste lue est composée en fait de seize pistes, pouvant être utilisées en enregistrement ou en mixage. En d'autres termes, vous disposez de 256 (16 x 16) pistes pour vos enregistrements, parmi lesquelles vous pouvez sélectionner 16 pistes en lecture. Ces pistes auxiliaires s'appellent des **pistes virtuelles (V-tracks)**.



* *Vous trouverez page 72 des "Annexes" un gabarit vierge de feuille de piste, vous permettant de noter ce que vous avez enregistré sur les pistes virtuelles. Photocopiez-le et servez-vous en pendant vos enregistrements !*

Section Effets

A propos de la carte d'extension Effets

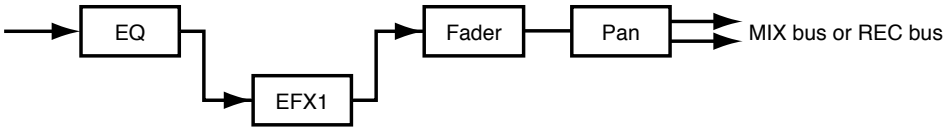
Vous pouvez installer jusqu'à deux cartes d'extension Effets VS8F-2 dans le VS-1680. Avec deux VS8F-2 installées, vous pourrez utiliser simultanément un maximum de quatre effets stéréo de haute qualité.
Avec une seule VS8F-2 installée, vous ne pourrez utiliser que EFFECT A (EFX 1/2). Avec deux VS8F-2 installées, vous pourrez utiliser à la fois EFFECT A (EFX 1/2) et EFFECT B (EFX 3/4).

* *Pour installer une VS8F-2, référez-vous à "Installation de la carte d'extension Effets" (Prise en main, page 57).*

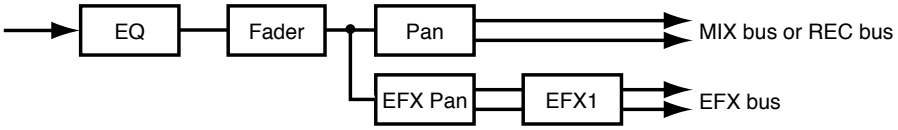
Connexion des effets

Il existe, sur le VS-1680, deux façons de connecter les effets sur une voie. Lisez bien les explicationsci-après afin de comprendre les différences entre ces deux méthodes.

Insertion :
L'effet est soit ajouté directement entre chaque égaliseur et fader de voie, soit avant le fader des généraux. C'est cette disposition qu'il faut choisir si vous désirez que l'effet modifie le son lui-même : distorsion, overdrive, compression... Si vous insérez un effet dans une des voies ou dans le bloc Master, il ne peut pas être utilisé par une autre voie. Par exemple, si vous insérez EFX1 dans la voie 1, alors plus aucune voie ne peut utiliser cet effet.



Départ/Retour :
À part les bus d'enregistrement et le bus de mixage, il existe également des bus EFFECT, sur lesquels vous pouvez envoyer la sortie de chacune des voies. L'effet reçoit alors en entrée la sortie d'un de ces bus d'effets. C'est cette disposition qu'il faut choisir si vous désirez mélanger le son d'origine, non traité, avec le signal de l'effet lui-même : réverbération ou écho, par exemple.



* ***La carte d'extension d'effet VS8F-1 ne peut être utilisée qu'avec un VS-880.*** *Elle ne peut être utilisée que dans un VS-1680.*

Chapitre 2 Principes de base

Ce chapitre décrit les principes de base du VS-1680. Ce terme recouvre tous les processus fondamentaux, y compris l'enregistrement et l'édition : il est indispensable de lire et de bien assimiler ce chapitre.

* *Les explications de ce manuel sont souvent illustrées par des copies d'écran indiquant ce que l'affichage devrait indiquer. Veuillez toutefois noter que votre appareil peut très bien posséder une version plus récente du système d'exploitation, dotée de nouvelles fonctionnalités. Ce que vous voyez apparaître sur votre écran LCD peut donc parfois ne pas correspondre à la copie d'écran reproduite dans ce manuel.*

Avant de commencer

Mise sous tension

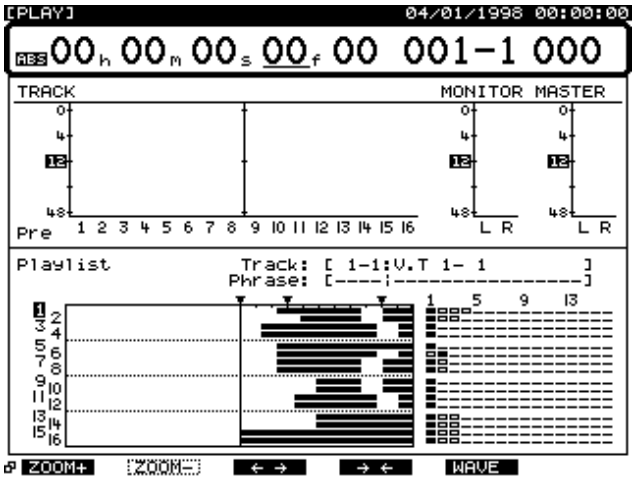
* *Une fois toutes les connexions nécessaires effectuées (Prise en main, page 3), mettez sous tension vos appareils dans l'ordre indiqué. Si vous ne respectez pas cet ordre, vous risquez d'endommager vos haut-parleurs, et certains appareils pourraient ne pas fonctionner correctement.*

* *Assurez-vous toujours que le niveau d'écoute est réglé à zéro avant de mettre les appareils sous tension. Même avec le volume au minimum, vous pourrez peut-être encore percevoir un bruit lors de la mise sous tension, mais ce phénomène est normal, et n'indique pas un dysfonctionnement.*

1. Mettez le VS-1680 sous tension avec l'interrupteur POWER, situé en face arrière.

Une fois le VS-1680 démarré, l'écran suivant apparaît :

* *Lors de la mise sous tension, le VS-1680 procède à la reconnaissance des disques qui lui sont connectés, et doit charger certaines données, ce qui peut prendre quelques instants.*



2. Mettez sous tension vos autres équipements audio.

3. Réglez les niveaux des appareils audio de façon adéquate.

Si vous avez du mal à comprendre certains écrans ou indications

Si ce que vous lisez sur l'écran ne vous dit rien, ou si vous avez des difficultés à comprendre certaines procédures, appuyez sur [PLAY (DISPLAY)]. Vous retournerez ainsi immédiatement à l'écran qui apparaît à la mise sous tension. De là, réessayez la procédure que vous aviez entamée.

- Si une opération a été effectuée de façon incorrecte, ou qu'elle ne peut être exécutée normalement, **un message d'erreur apparaît à l'écran**. Si c'est le cas, veuillez vous référer à "Mesages d'erreur" (Annexes, page 13), et prenez les mesures qui s'imposent...
- Si même après avoir effectué une opération en vous conformant scrupuleusement à la procédure indiquée, le résultat diffère de ce qui est indiqué dans "Prise en main" ou dans le mode d'emploi, veuillez vous référer au chapitre "Dépannage" (Annexes, page 6).
- Si les actions énumérées ci-dessus ne résolvent pas votre problème, veuillez contacter votre revendeur ou un S.A.V. agréé Roland.

Mise à l'heure de l'horloge interne

Le VS-1680 est pourvu d'une horloge interne. Chaque fois que vous enregistrez quelque chose, des **données de marquage temporel (heure, jour, mois)** sont automatiquement enregistrées en même temps que les données audio. Il est ainsi possible, par la suite, de gérer vos enregistrements selon leur date et leur ordre chronologique.

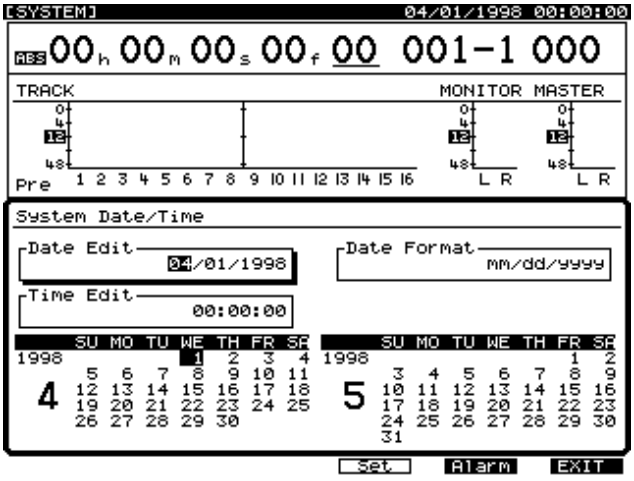
Lorsque vous mettez votre VS-1680 sous tension pour la première fois après l'avoir acheté, il faut le mettre à l'heure (et à la date), en suivant la procédure ci-dessous :

* *L'horloge interne du VS-1680 dispose de sa propre pile. Une fois mise à l'heure, il n'est plus nécessaire de recommencer cette procédure à chaque mise sous tension. Si toutefois, pour une raison ou une autre, l'heure ou la date indiquée est erronée, il faut reprendre cette procédure pour régler correctement l'horloge.*

1. Maintenez [SHIFT] enfoncée, puis appuyez sur [F5 (SYSTEM)]. L'icône du menu System apparaît alors. Si elle n'apparaît pas, appuyez sur [F6 (EXIT)].

2. Appuyez sur [F2 (DATE)]. Si la mention "DATE" n'apparaît pas au-dessus de la touche [F2], appuyez d'abord sur [PAGE] jusqu'à ce que "DATE" soit affichée, puis appuyez sur [F2(DATE)].

3. Appuyez sur [▲], [▼], [◀] et [▶] pour déplacer le curseur. Faites ensuite tourner la molette TIME/VALUE afin de modifier les valeurs de chacun des champs.



Date Edit

Ce champ permet de régler la date (année, mois, jour) au format occidental.

Date Format

Ce champ permet de sélectionner la façon dont la date est affichée :

mm/dd/yyyy:	Mois/Jour/Année
dd/mm/yyyy:	Jour/Mois/Année
yyyy/mm/dd:	Année/Mois/Jour
MMM. dd, 'YY:	Mois/Joury/Année
dd MMM 'YY:	Jour/Mois/Année

Time Edit

Ce champ permet de régler l'heure, affichée au format 24 heures.

Les touches de fonction sont assignées comme suit :

[F4 (Set)]:	Réglage de la date et de l'heure.
[F5 (Alarm)]:	Réglage de la fonction Alarme (voir page 189).
[F6 (EXIT)]:	Permet de sortir de l'écran sans avoir réglé l'heure.

4. Après avoir réglé la date et l'heure, appuyez sur [F4 (Set)] pour relancer l'horloge, en fonction par exemple d'un top horaire de référence.

L'heure réglée commence alors à tourner.

5.. Appuyez sur [PLAY (DISPLAY)].

L'affichage initial réapparaît.

Au moment de clore la séance

Sauvegarder vos enregistrements sur disque

Les données de morceaux que vous avez enregistrées ou éditées seront perdues si vous vous contentez d'éteindre l'appareil. C'est pourquoi il faut effectuer la procédure d'extinction (Shutdown) avant de couper l'alimentation du VS-1680.

Lorsque vous passez d'un morceau ou d'un disque à un autre, un message vous demande si vous désirez sauvegarder le morceau ("STORE Current" - voir p. 33).

Par ailleurs, il est toujours possible qu'un accident imprévisible (coupure d'alimentation, panne de courant) provoque la perte des données correspondant à un enregistrement. Une fois perdues, ces données ne peuvent jamais être retrouvées. Pour éviter tout désagrément, utilisez la procédure suivante pour sauvegarder votre morceau sur disque.

? **Morceau en cours** (Annexes p. 63)

* *Lorsque la séance d'enregistrement est particulièrement importante, ou si vous utilisez le VS-1680 pendant longtemps, nous vous recommandons instamment de procéder fréquemment à des sauvegardes (Song Store).*

1. Maintenez [SHIFT] enfoncée, puis appuyez sur [STORE (ZERO)].

2. La mention "STORE OK?" apparaît alors à l'écran. Appuyez sur [YES]. Une fois la sauvegarde effectuée avec succès, l'affichage initial réapparaît. Si vous désirez annuler la procédure de sauvegarde, il suffit d'appuyer sur [NO].

Extinction de l'appareil

Les données de tout enregistrement seront perdues si vous vous contentez de couper l'alimentation du VS-1680, ce qui, de surcroît, risque d'endommager le disque dur. Pour éteindre l'appareil en toute sécurité, et être sûr que vos données ont été correctement sauvegardées, effectuez toujours la procédure d'extinction une fois que vous avez fini de travailler avec le VS-1680.

? **Procédure d'extinction** (Annexes p. 64)

1. En maintenant [SHIFT] enfoncée, appuyez sur [SHUT/EJECT (STOP)].

2. La mention "SHUTDOWN/EJECT?" apparaît alors à l'écran. Appuyez sur [YES].

3. La mention "STORE Current?" apparaît alors à l'écran. Si vous désirez sauvegarder le morceau tel qu'il est, appuyez sur [YES]. Sinon, appuyez sur [NO] : toutes les modifications en enregistrement et en édition apportées depuis la dernière sauvegarde seront alors perdues. **Si vous avez sélectionné un morceau de démonstration (Demo Song), appuyez sur [NO].**

4. Une fois la procédure d'extinction terminée, la mention "PowerOFF/RESTART" apparaît à l'écran.
5. Réglez les niveaux de vos équipements audio au minimum.
6. Éteignez vos appareils audio.
7. Éteignez le VS-1680 avec l'interrupteur POWER, situé en face arrière.

* *Une fois l'alimentation secteur coupée, l'inertie du disque dur fait qu'il continue à tourner pendant un moment. Tout choc physique pendant cette phase peut endommager le disque dur. Si votre VS-1680 est équipé d'un disque dur, évitez de le déplacer pendant les 30 secondes suivant son extinction.*

Si la mention "STORE Current?" apparaît

Lorsque vous lancez certaines opérations, comme la procédure d'extinction par exemple, le message "STORE Current?" (Sauvegarder le morceau en cours ?) apparaît. Il vous demande si vous désirez sauvegarder le morceau actuellement sélectionné sur le support de masse. Si vous désirez effectivement sauvegarder le morceau en cours avant de poursuivre la procédure d'extinction, appuyez sur [YES]. Si vous désirez effectuer la procédure d'extinction sans sauvegarder le morceau en cours, appuyez sur [NO]. Si vous répondez [YES] au message "STORE Current?" alors que la fonction Song Protect est activée, ou si vous avez sélectionné un morceau de démonstration, le message "Song Protected" (morceau protégé) est affiché, et il vous sera impossible de sauvegarder le morceau. Avant d'éditer un morceau, désactivez la fonction Song Protect (voir page 82). Sinon, appuyez sur [NO].

Redémarrer

Vous pouvez faire redémarrer le VS-1680 sans toucher à l'interrupteur POWER en face arrière. Cette possibilité est bien pratique lorsque vous devez passer d'un disque à l'autre dans le lecteur (Zip, par exemple) relié au connecteur SCSI du VS-1680. Procédez comme suit :

1. Effectuez la procédure d'extinction, comme décrit dans "Extinction de l'appareil", page 32.
2. Vérifiez que le message "PowerOFF/RESTART" apparaît bien à l'écran.
3. Maintenez [SHIFT] enfoncée, puis appuyez sur [RESTART(PLAY)].

Ceci fera redémarrer le VS-1680.

Principes de base du VS-1680

Le VS-1680 possède de nombreuses fonctions et de nombreux paramètres peuvent être réglés. Paramètres et fonctions peuvent être classés par type, fonction, opération, etc... Leur goupe d'organisation le plus important s'appelle un **mode** - voici la liste des différents modes disponibles.

Mode Lecture :
C'est dans ce mode que s'effectuent la lecture et l'enregistrement. Le VS-1680 se trouve en mode Lecture dès sa mise sous tension.

Mode Mixage des entrées :
C'est dans ce mode que s'effectuent les réglages concernant les entrées de console.

Mode Mixage des pistes :
C'est dans ce mode que s'effectuent les réglages concernant le mixage des pistes.

Mode Bloc Master :
C'est dans ce mode que s'effectuent les réglages concernant le bloc Master de la console.

Mode Morceau (Song) :
C'est dans ce mode que s'effectuent les différentes opérations concernant chacun des morceaux.

Mode Piste (Track) :
C'est dans ce mode que s'effectuent les différentes opérations concernant chacune des pistes.

Mode Effet :
C'est dans ce mode que s'effectue le réglage des différents paramètres des effets.

Mode Système :
C'est dans ce mode que s'effectuent les réglages concernant le système du VS-1680 dans sa globalité.

Mode Utilitaire :
C'est dans ce mode que s'effectuent diverses opérations concernant notamment les appareils connectés au VS-1680.

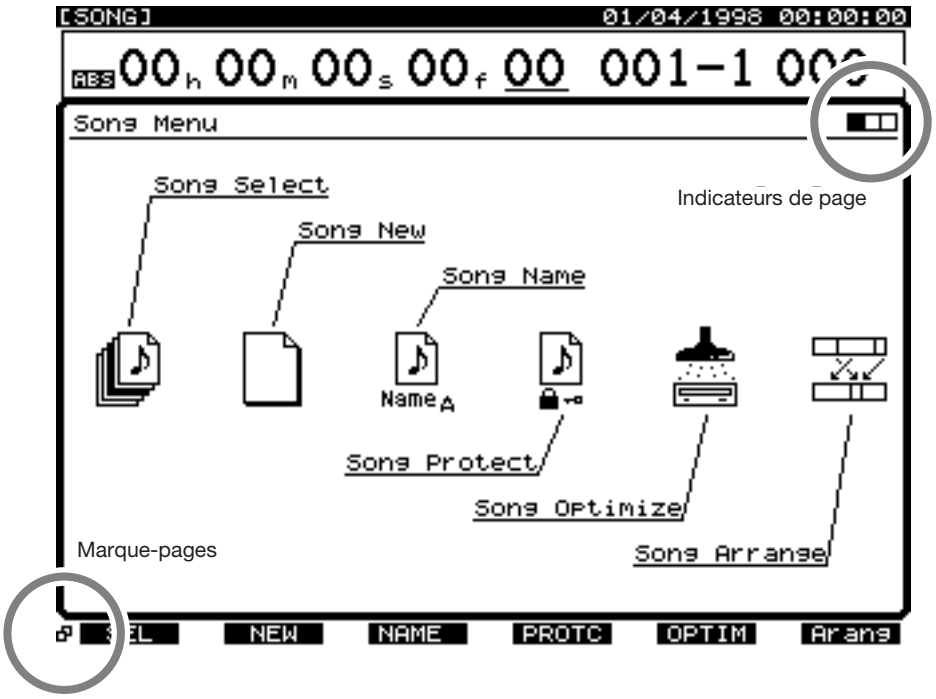
Voici la procédure générale utilisée dans chaque mode pour exécuter des fonctions et modifier les réglages : jetez-y un œil !

1. Affichez le menu correspondant à chaque Mode.
2. Sélectionnez la page contenant la fonction ou le paramètre désiré(e).
3. Sélectionnez le paramètre à modifier.
4. Modifiez la valeur du paramètre.
5. Effectuez l'opération.

Touches de Fonction

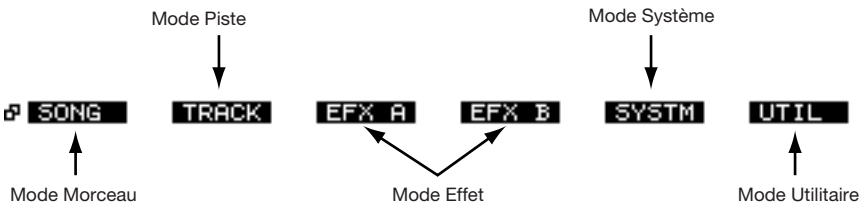
Ces touches possèdent différentes fonctions, comme par exemple **passer d'un écran à un autre, effectuer des opérations, modifier des paramètres**, et ainsi de suite : la fonction assignée à chacune des ces touches est affichée dans la partie inférieure de l'écran. Si son nom apparaît en caractères blancs sur fond noir, c'est qu'il s'agit d'une fonction "faisant passer d'un écran à un autre" ; s'il apparaît en caractères noirs sur fond blanc, il s'agit d'une fonction permettant "d'exécuter des opérations et de modifier des paramètres". Les touches de Fonction en regard desquelles aucune inscription n'apparaît sont inactives.

Il existe certains écrans où les touches de fonction permettent d'accéder à plus de six fonctions : dans ce cas, il faut faire intervenir des "pages". Ces écrans possèdent des **indicateurs de pages** et des **marque-pages**. Le nombre de ■ / □ indique le nombre total de pages, celle où on se trouve étant indiquée par un ■. Pour passer à un autre écran ou à une autre fonction de ces touches, appuyez sur [PAGE].



Affichage de chacun des Menus de Modes

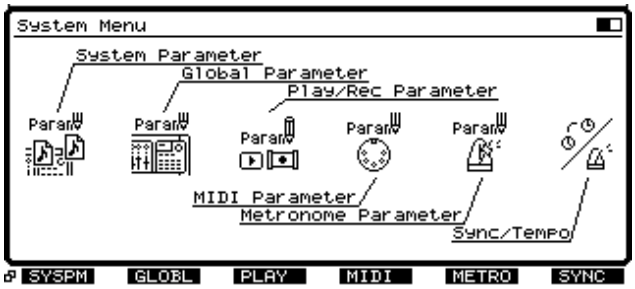
Tout en maintenant la touche [SHIFT] enfoncée, appuyez sur les touches de fonction [F1]-[F6] correspondant au Mode dans lequel vous désirez entrer.



* *Cette étape n'est pas nécessaire si vous désirez modifier les paramètres relatifs à chacune des consoles.*

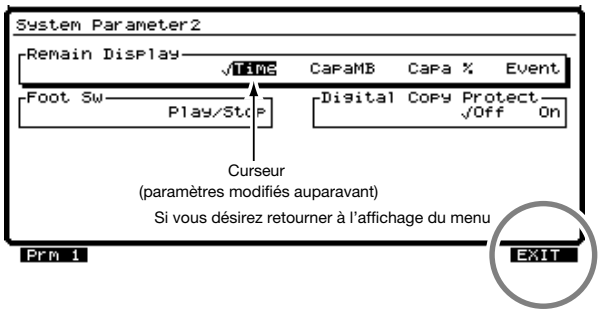
Accéder aux différentes pages des Fonctions et Réglages

Les icônes de menus correspondant à chaque page sont affichées. Appuyez sur la touche de fonction ([F1] à [F6]) correspondant à la page désirée. Lorsque les icônes de menus sont réparties sur plusieurs pages, appuyez sur [PAGE] pour passer à la page suivante.



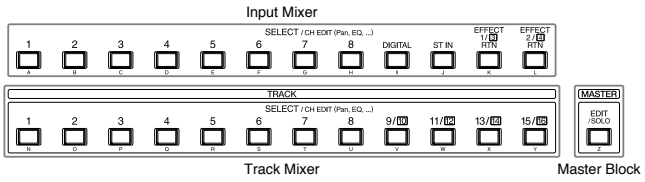
Cas d'une sélection de mode Système

Lorsque vous sélectionnez un mode Système à la place d'une icône de Menu, les paramètres eux-mêmes peuvent apparaître, ce qui autorise une sélection immédiate des paramètres modifiés auparavant. Si vous désirez retourner à l'affichage des icônes de menus, appuyez sur [F6 (EXIT)].



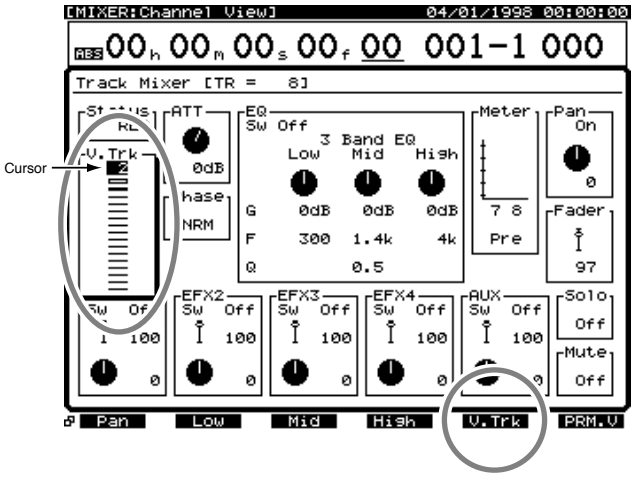
Si vous désirez modifier les réglages pour chaque console, appuyez sur la touche correspondante, comme indiqué ci-après.

Mode Input Mixer :
Touche SELECT pour chaque voie d'entrée (1-8, DIGITAL, ST IN, EFFECT 1 RTN, EFFECT 2 RTN).
Mode Track Mixer :
Touche SELECT pour chaque voie de retour de piste (1 à 16)
Mode Master Block : [MASTER]



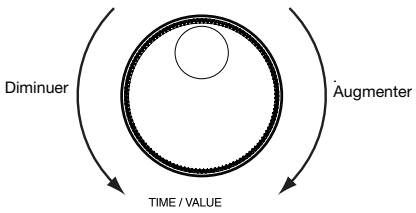
Sélectionner le paramètre à modifier

Utilisez les touches [▲], [▼], [◄ et [►] pour positionner le curseur sur le paramètre à modifier. Si les paramètres sont répartis sur plusieurs pages, utilisez la touche de fonction.
Les touches de fonction peuvent servir à positionner directement le curseur sur les paramètres correspondants - ce pour chaque console.



Modifier les valeurs de paramètres

Pour cette opération, utilisez la molette TIME/VALUE.
Tourner la molette dans le sens inverse des aiguilles d'une montre fait décroître les valeurs, la tourner dans le sens des aiguilles d'une montre les fait croître. Habituellement, les valeurs bougent unité par unité. En appuyant sur [SHIFT] tout en tournant la molette TIME/VALUE, selon les paramètres, les valeurs croissent ou décroissent à dix fois (ou un dixième de fois) la vitesse normale.



Exécuter l'opération

Que ce soit après avoir modifié une valeur, pour créer un nouveau morceau, en sélectionner un autre, ou, de manière plus générale, exécuter une tâche ou opération spécifiée, appuyez sur [YES]. Si vous désirez annuler l'opération, appuyez sur [NO].

Passer d'un mode Piste à un autre

Le mode de chacune des pistes change à chaque pression sur la touche STATUS. Pour vérifier le mode d'une piste, il suffit d'observer le témoin de la touche.

SOURCE (orange) :
Ce mode permet d'écouter la source d'entrée ou la piste assignée à chaque voie.

REC (rouge clignotant) :
Permet d'écouter ce qui sera enregistré sur chaque piste. En lecture, c'est ce qui est déjà enregistré qui est écouté. Vous pouvez appeler directement ce mode en appuyant sur la touche STATUS tout en maintenant enfoncée la touche [REC].

PLAY (vert) :
Lecture de chaque piste. Vous pouvez appeler directement ce mode en appuyant sur la touche STATUS tout en maintenant enfoncée la touche [STOP].

OFF (éteint)
La piste est coupée (aucun son).

* *Le VS-1680 peut enregistrer huit pistes simultanément. Par conséquent, il est impossible de spécifier un mode de piste REC ou SOURCE sur plus de huit pistes à la fois.*

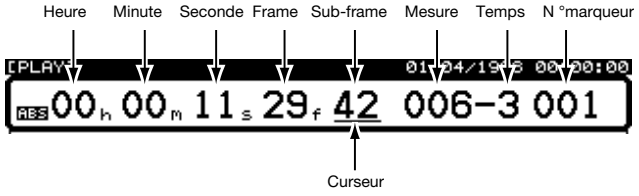
Modifier la position temporelle

La position temporelle actuelle apparaît à l'écran sous la forme d'un timecode SMPTE, en même temps que sous la forme mesure/temps, avec le numéro du dernier Marqueur rencontré. Pour modifier la position temporelle de lecture en cours, procédez comme suit :

? **Timecode SMPTE** (Annexes p. 65)

1. Appuyez sur [PLAY (DISPLAY)].
2. Maintenez enfoncée la touche [SHIFT], puis appuyez sur [▲].

Un segment horizontal apparaît sous la position temporelle.



3. Avec les touches [◀], [▶] et la molette TIME/VALUE, réglez la nouvelle position temporelle.

Lorsque le curseur se trouve sur les chiffres indiquant le nombre de "Subframes", faire tourner la molette TIME/VALUE décale la position temporelle par pas d'1/10 d'image. Pour obtenir des incréments de 1/100 d'image, maintenez enfoncée [SHIFT] tout en tournant la molette TIME/VALUE.

Aller au début ou à la fin d'un morceau

Depuis n'importe quelle piste virtuelle correspondant à la piste sélectionnée, vous pouvez aller directement au début ou à la fin du morceau (premier son ou dernier son). Procédez comme ceci :

Pour aller au premier son du morceau :
Maintenez [SHIFT] enfoncée puis appuyez sur [SONG TOP (REW)].

Pour aller au dernier son du morceau :
Maintenez [SHIFT] enfoncée puis appuyez sur [SONG END (FF)].

Mémoriser une position temporelle

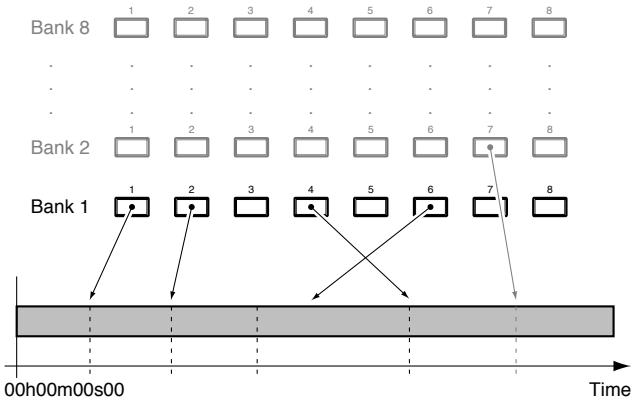
Avec le VS-1680, il existe deux façons de marquer et de rappeler facilement des passages d'un morceau que vous désirez écouter ou enregistrer en boucle. L'une s'appelle la fonction Locateur, l'autre la fonction Marqueur. Utilisez l'une ou l'autre selon vos besoins.

Locateur :
Les Locateurs permettent de stocker des positions temporelles grâce aux touches LOCATOR [1]-[8] du panneau de contrôle du VS-1680. Chaque touche correspond directement à une adresse et il suffit d'appuyer sur une d'entre elles pour aller directement à la position mémorisée. Chaque touche renferme en fait une banque de huit adresses, ce qui donne en tout 64 (8x8) Locateurs.

Marqueur :
Vous pouvez poser successivement un maximum de 1 000 Marqueurs dans chaque morceau. Vous pouvez également stocker des données Auto Mix (voir page 154), et il existe aussi une piste de synchro (page 136).

Utiliser la fonction Locateur

Les positions temporelles sont mémorisées via les touches LOCATOR ([1]-[8]) situées sur le panneau de contrôle du VS-1680. Chaque touche correspond à une adresse, à laquelle l'appareil se rend directement dès que vous appuyez sur ladite touche. Il existe huit banques de Locateurs, ce qui permet donc d'accéder à 64 (8 x 8) points. Les Locateurs sont très commodes pour délimiter des passages dans un morceau, afin de les lire en boucle pour enregistrement (Loop Recording) ou de définir des points d'entrée/sortie pour un enregistrement automatique (Punch In).



Mémoriser des Locateurs

1. Allez à l'endroit du morceau où vous désirez poser un Locateur.
2. Appuyez sur une touche LOCATOR ([1]-[8]). Par exemple, si vous désirez stocker ce point dans la mémoire du Locateur 1, appuyez sur [1].

Ces touches de Locateurs peuvent être utilisées en cours d'enregistrement, de lecture, ou lorsque l'appareil est à l'arrêt. Lorsqu'un point de Locateur est entré, la touche correspondante s'allume.

Aller à un Locateur mémorisé

1. Appuyez sur la touche LOCATOR correspondant au point de Locateur où vous désirez aller. Par exemple, si vous voulez vous rendre au point de Locateur 1, appuyez sur [1].

Changer de Banque de Locateurs

1. Appuyez sur [BANK].

Le témoin de la touche s'allume.

2. A présent, les touches LOCATOR servent à passer d'une Banque de Locateurs à une autre.

Le témoin de la touche LOCATOR [(1)-(8)] correspondant à la banque choisie clignote.

3. Appuyez sur la touche LOCATOR [(1)-(8)] correspondant au numéro de la banque désirée. Si par exemple, vous désirez passer à la Banque de Locateurs 1, alors appuyez sur [1].
4. Une fois la banque de Locateurs appelée, revenez en mode Lecture.

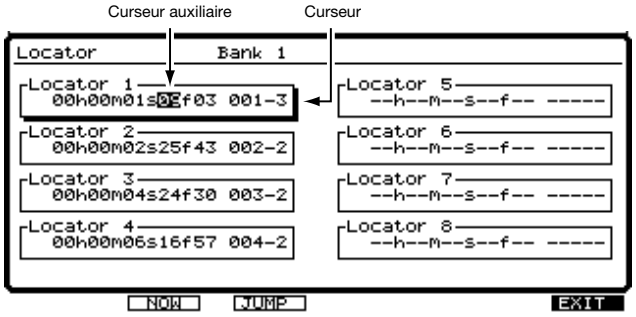
Le témoin [BANK] s'éteint. Si vous désirez annuler l'opération, appuyez une fois de plus sur [BANK].

5. Procédez ensuite comme indiqué comme dans "Mémoriser des Locateurs" et "Aller à un point de Locateur mémorisé".

Procéder à de réglages fins sur les points mémorisés

1. Maintenez [SHIFT] enfoncée puis appuyez sur [F6 (UTILITY)]. L'icône du menu Utility apparaît alors à l'écran.
2. Appuyez sur [F2 (Loc)]. Si la mention "Loc" n'apparaît pas au-dessus de [F2], appuyez d'abord sur [PAGE] jusqu'à apparition de "Loc", puis appuyez sur [F2 (Loc)].
3. Les valeurs de chacun des points de Locateur apparaissent alors à l'écran. Avec les touches [▲], [▼], [◀] et [▶], positionnez le curseur sur le champ "Locator" que vous désirez modifier.

Si la mémoire du point de Locateur est vide "–h–m–s–f– ——" apparaît à l'écran.



4. Une fois dans le champ "Locator" que vous désirez modifier, utilisez la molette TIME/VALUE.

A présent, les touches de fonction effectuent les actions suivantes :

[F2 (NOW)]: Entre automatiquement la position temporelle actuelle du curseur.
[F3 (JUMP)]: Va automatiquement à la position temporelle actuelle du curseur.
[F6 (EXIT)]: Quitte l'écran.

5. Une fois les modifications terminées, appuyez sur [F6 (EXIT)].

L'icône du menu Utility réapparaît alors à l'écran. Si vous désirez retourner en Mode Lecture, appuyez sur [PLAY (DISPLAY)].

Effacer une position de Locateur enregistrée

1. Tout en maintenant [CLEAR] enfoncée, appuyez sur la touche LOCATOR [(1)-(8)] correspondant au Locateur que vous désirez supprimer. Par ex., si vous désirez effacer la position de Locateur 1, appuyez en même temps sur [CLEAR] et [1].

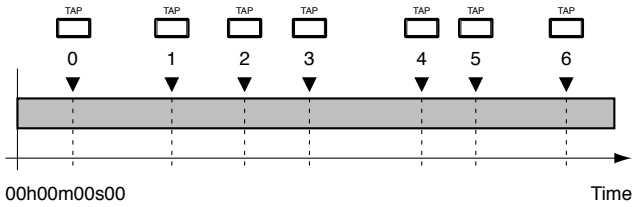
Utilisation des Marqueurs

En plus des points de Locateur, en lecture, vous pouvez poser 1 000 Marqueurs les uns à la suite des autres. Ces marqueurs sont aussi très commodes pour délimiter des passages dans un morceau, afin de les lire en boucle pour enregistrement (Loop Recording) ou de définir des points d'entrée/sortie pour un enregistrement automatique (Punch In).

* *Deux points de Marqueurs doivent être séparés d'au moins 0,1 seconde - il est impossible d'ajouter un nouveau Marqueur s'il en existe déjà un à moins de 0,1 seconde.*

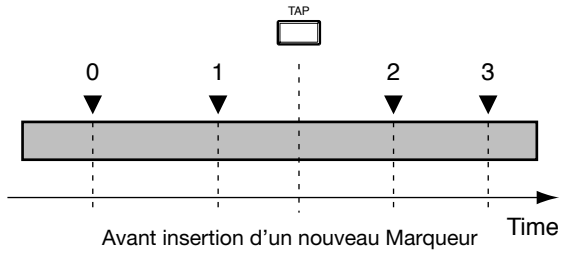
Marquer une position temporelle

Appuyez sur [TAP] : un Marqueur sera posé à la position actuelle du VS-1680. Cette procédure fonctionne en enregistrement, en lecture ou à l'arrêt.

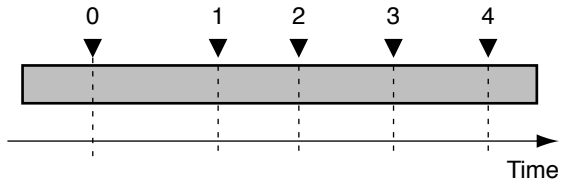


A propos des numéros de Marqueurs

Chaque Marqueur est repéré par un numéro compris entre 000 et 999, attribué dans l'ordre croissant des positions temporelles. Donc, si vous insérez un nouveau Marqueur entre deux points existants, les numéros correspondant aux Marqueurs suivants seront incrémentés.



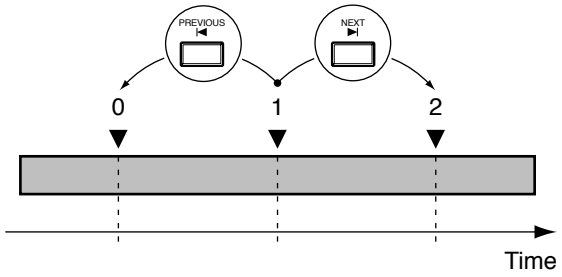
Avant insertion d'un nouveau Marqueur



Après insertion d'un nouveau Marqueur

Passer d'un Marqueur au précédent ou au suivant

Pour se positionner sur le dernier Marqueur situé juste avant le point de lecture actuel, maintenez [SHIFT] enfoncée puis appuyez sur [PREVIOUS]. Pour se positionner sur le premier Marqueur situé juste après le point de lecture actuel, maintenez [SHIFT] enfoncée puis appuyez sur [NEXT]. Chaque pression successive sur [PREVIOUS] ou [NEXT] vous amènera au Marqueur suivant ou précédent.



Affichage des Marqueurs

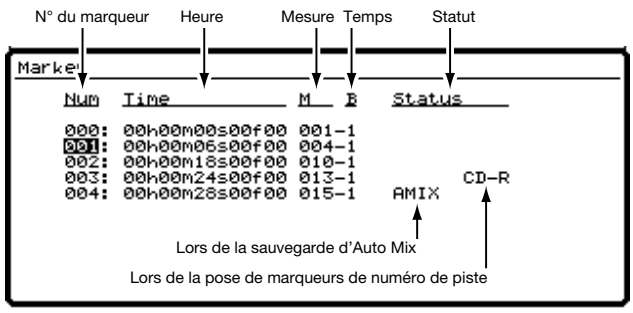
Où que vous vous trouviez en lecture, le numéro du Marqueur sur lequel vous êtes positionné (ou celui du dernier Marqueur rencontré) apparaît à l'écran. S'il n'y a aucun Marqueur dans le morceau, "—" est affiché. Si "***" apparaît à l'écran, c'est que le morceau contient bien des Marqueurs, mais qu'ils sont tous situés après l'endroit où vous vous trouvez.

Procéder des réglages fins sur les Marqueurs mémorisés

1. Positionnez-vous sur le Marqueur que vous désirez modifier - maintenez [SHIFT] enfoncée, puis appuyez sur [PREVIOUS] ou [NEXT] pour être pile dessus.

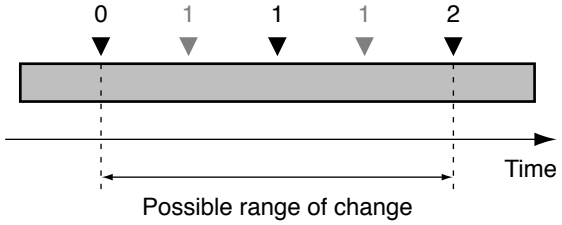
2. Maintenez [SHIFT] enfoncée puis appuyez sur [F6 (UTILITY)]. L'icône du menu Utility apparaît alors à l'écran.

3. Appuyez sur [F1 (Mark)]. Si la mention "Mark" n'apparaît pas au-dessus de [F1], appuyez d'abord sur [PAGE] jusqu'à apparition de "Mark", puis appuyez sur [F1 (Mark)].



4. Les valeurs de chacun des Marqueurs apparaissent alors à l'écran. A l'aide des touches [▲], [▼], [◄] et [►], placez le curseur sur le champ "Num" que vous désirez modifier. Si la mémoire du Marqueur est vide, "—: –h–m–s–f– ——" apparaît à l'écran.

5. Une fois dans le champ du Marqueur que vous désirez modifier, utilisez la molette TIME/VALUE. La valeur du point ne peut être modifiée que dans la fourchette déterminée par les valeurs des Marqueurs précédent et suivant.



6. Une fois les modifications terminées, appuyez sur [F6 (EXIT)].

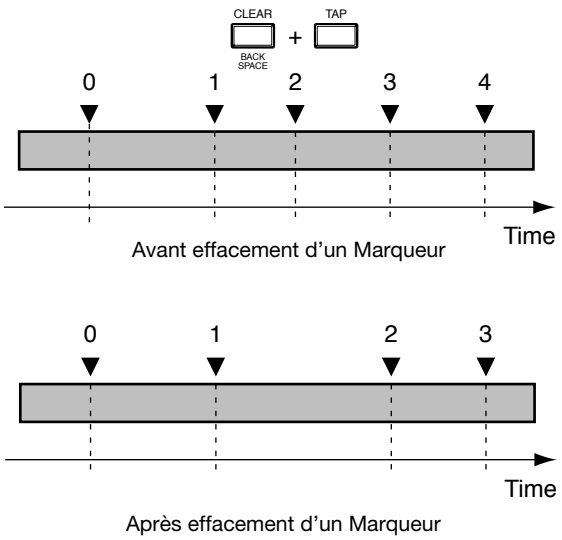
L'icône du menu Utility réapparaît alors à l'écran. Si vous désirez retourner en Mode Lecture, appuyez sur [PLAY (DISPLAY)].

Effacer un Marqueur enregistré

Poser des Marqueurs dans un morceau facilite les recherches de points précis : cela dit, en poser trop peut aboutir au résultat inverse, on ne s'y retrouve plus ! Nous vous recommandons de supprimer dès que possible les Marqueurs qui ne servent plus.

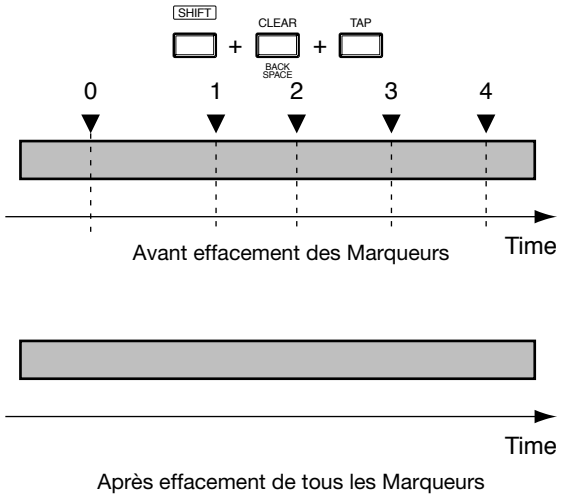
1. Positionnez-vous sur le Marqueur que vous désirez supprimer.

2. Tout en maintenant [CLEAR] enfoncée, appuyez sur la touche [TAP]. Le Marqueur est alors supprimé, et tous les Marqueurs suivants voient leur numéro décrémenté d'une unité.



Effacer tous les Marqueurs d'un seul coup

1. Maintenez enfoncées les touches [SHIFT] et [CLEAR], puis appuyez sur [TAP].



2. Le message "Clear All Tap Marker?" apparaît à l'écran. Si vous désirez supprimer tous les Marqueurs, appuyez sur [YES]. Si vous désirez annuler la procédure, appuyez sur [NO].

Mémoriser les paramètres de la console

Le VS-1680 possède deux fonctions permettant de rappeler facilement des paramètres de console. La première s'appelle Scène, la seconde EZ Routing. Selon les circonstances, vous choisirez l'une ou l'autre.

Scène :

Une Scène permet de mémoriser les valeurs actuelles des paramètres de la console, y compris celles utilisées dans le morceau. Par exemple, en cours de mixage, rien ne vous empêche de créer ainsi des Scènes correspondant aux différentes versions de mixage (niveaux, panoramiques, égalisations, etc.). Vous pouvez ainsi les comparer facilement, en sachant que tout est en mémoire. Très pratique !

EZ Routing :

Le VS-1680 peut également mémoriser des paramètres relatifs aux branchements effectués sur la console : assignations des entrées aux pistes, des signaux aux sorties, des sorties aux circuits d'écoute... Ces paramètres, indépendants du morceau, incluent par exemple les réglages des pistes en enregistrement ou en lecture (fusion de pistes ou Track Bouncing), et ceux des effets utilisés au mixage. L'EZ Routing (ou assignation simplifiée) est donc d'une grande utilité dans de telles situations.

Enregistrer les réglages de la console (Scène)

Pour un même titre, vous pouvez enregistrer un maximum de huit états différents de la console (les valeurs de tous ses paramètres), et rappeler n'importe lequel d'entre eux par simple pression sur une touche. Une fois mémorisé sous forme de suite de valeurs de paramètres, un état de console porte le nom de "Scène". Une Scène ne tient pas seulement compte des panoramiques et des niveaux, mais aussi des différents branchements (par exemple, la piste sur laquelle la source arrivant sur la prise INPUT 1 est enregistrée), des réglages de pistes virtuelles (la V-track à lire pour chaque piste "physique") et des effets (type de l'effet à utiliser). Les Scènes sont très pratiques pour comparer plusieurs versions de mixages, différentes pour les niveaux, les panoramiques, les égalisations et autres...

* *Si vous avez installé une carte d'extension Effets VS8F-2, vous pouvez également enregistrer les valeurs des paramètres d'effet dans la Scène.*

Mémoriser une Scène

1. Appuyez sur [SCENE].
L'indicateur de la touche s'allume.

2. A présent, la touche SCENE sert à mémoriser ou à rappeler des réglages de la console. Les indicateurs clignotants indiquent que les touches SCENE ([1] à [8]) correspondantes contiennent déjà des configurations de console mémorisées.

3. Appuyez sur une des touches SCENE ([1] à [8]) dont l'indicateur ne clignote pas. Si vous désirez par exemple enregistrer les réglages actuels de la console dans la Scène 1, appuyez sur [1].

4. Une fois la Scène mémorisée, retournez en mode Lecture. L'indicateur [SCENE] s'éteint. Si vous désirez annuler l'opération, appuyez une fois encore sur [SCENE].

Rappeler une Scène

1. Appuyez sur [STOP].

* *Il est impossible de sélectionner une Scène en cours d'enregistrement ou de lecture.*

2. Appuyez sur [SCENE].
L'indicateur de la touche s'allume.

3. A présent, les touches LOCATOR/SCENE servent à mémoriser ou rappeler des réglages de console. Les indicateurs des touches SCENE ([1]-[8]) clignotent pour signaler que des configurations sont déjà mémorisées.

4. Appuyez sur une des touches SCENE ([1]-[8]) dont l'indicateur clignote. Par exemple, si vous désirez rappeler la Scène 1, alors appuyez sur [1].

5. La Scène est alors rappelée, et vous revenez au Mode Lecture, ce qui se traduit par l'extinction du témoin [SCENE]. Si vous désirez annuler l'opération, alors appuyez à nouveau sur [SCENE].

Rappeler une Scène sans affecter les valeurs actuelles des faders

Lorsqu'une Scène est rappelée, les valeurs "internes" en cours de la position du fader sont remplacées par celles mémorisées. Toutefois, les positions physiques des faders restent inchangées. Autrement dit, les positions des faders ne correspondent plus aux valeurs réelles de niveau. Si vous désirez que le rappel d'une Scène n'affecte pas les valeurs "internes" des faders, procédez comme ceci :

1. Maintenez [SHIFT] enfoncée, puis appuyez sur [F5 (SYSTEM)]. L'icône du menu System apparaît alors à l'écran. Si ce n'est pas le cas, appuyez sur [F6 (EXIT)].

2. Appuyez sur [F1 (SYSPM)]. Si "SYSPM" n'apparaît pas au-dessus de la touche [F1], alors appuyez sur [PAGE] jusqu'à ce que "SYSPM" soit affiché, puis appuyez sur [F1 (SYSPM)].

3. A l'aide des touches [▲], [▼], [◀ et [▶] positionnez le curseur sur "Scene Mode", et tournez la molette TIME/VALUE. Si la mention "Scene Mode" n'apparaît pas à l'écran, alors appuyez sur [F1 (Prm1)].

Mode SYS Scene

Ce réglage permet de déterminer ce que deviennent les valeurs "internes" des faders lorsqu'on rappelle une Scène.

All: Les réglages en cours des valeurs de faders sont remplacées par celles mémorisées dans la Scène rappelée. Dans ce cas, lors du rappel d'une Scène, il n'y a plus forcément correspondance entre les valeurs "physiques" des positions de faders et les valeurs "internes".

KeepF: Les réglages en cours des valeurs de faders ne sont pas remplacées par celles mémorisées dans la Scène rappelée. Dans ce cas, lors du rappel d'une Scène, la correspondance entre les valeurs "physiques" des positions de faders et les valeurs "internes" est respectée.

4. Appuyez sur [PLAY (DISPLAY)].
Vous retournez alors en mode Lecture.

Supprimer une Scène

1. Appuyez sur [SCENE].
L'indicateur de la touche s'allume.

2. Les indicateurs des touches [SCENE] ([1] à [8] renfermant des réglages de console déjà enregistrés s'allument également.

3. Tout en maintenant [CLEAR] enfoncée, appuyez sur n'importe quelle touche LOCATOR ([1]-[8]) contenant des Scènes. Par exemple, si vous désirez supprimer les paramètres mémorisés dans la Scène 1, maintenez [CLEAR] enfoncée, puis appuyez sur [1].

4. La Scène et ses réglages mémorisés sont alors effacés. Si vous désirez annuler l'opération, appuyez une nouvelle fois sur [SCENE].
L'indicateur de la touche s'éteint. Si vous désirez annuler l'opération, appuyez une fois de plus sur [SCENE].

Effectuer automatiquement les réglages de la console (EZ Routing)

Le VS-1680 permet de mémoriser et de rappeler très facilement des réglages concernant les branchements de la console - y compris les assignations des entrées aux pistes pour l'enregistrement, le choix des signaux envoyés en sortie, le choix de la sortie écoutée : c'est ce qu'on appelle la fonction **EZ Routing** (ou assignation simplifiée).

Il existe toujours, d'un morceau à l'autre, des réglages qui restent les mêmes, qu'ils concernent la lecture, l'enregistrement, ou les effets en mixage. Il est très intéressant de mémoriser une fois pour toutes ces réglages, afin de gagner du temps par la suite. Le VS-1680 sort d'usine avec trois configurations d'EZ Routing préenregistrées (Preset Routings, qui ne peuvent être que lus). Il propose 29 emplacements réenregistrables, vous permettant de stocker vos propres configurations de routing (assignation), sous forme de User Routings.

Il existe deux sortes d'EZ Routing : les **Templates** (modèles), présentés sous forme de liste unique, dans laquelle vous pouvez vérifier et modifier les divers réglages ; et les **Step Edits** (édition par pas), dans lesquels vous modifiez les réglages en répondant à toute une série de questions dans des dialogues apparaissant à l'écran. Step Edit offre trois façons différentes de modifier les réglages :

Recording :
A sélectionner si vous désirez enregistrer les signaux arrivant sur les entrées INPUT.

Mixdown :
A sélectionner si vous désirez ajuster le niveau de chaque piste ou enregistrer un lecteur de MiniDisc (ou assimilé) en stéréo.

Bouncing :
A sélectionner si vous désirez fusionner plusieurs pistes et les enregistrer sur d'autres pistes.

Mémoriser les assignations (Routings) sous forme d'une liste unique (Template)

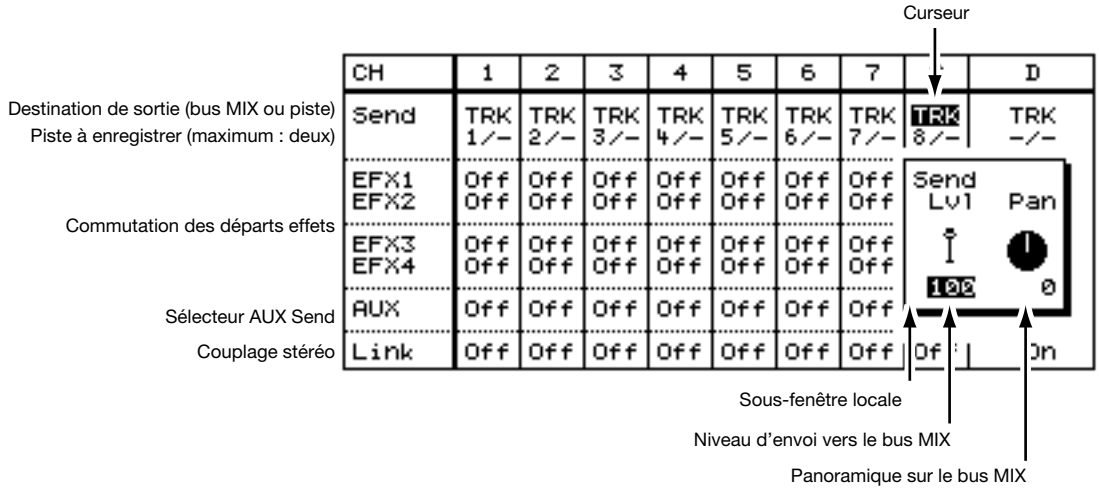
1. Appuyez sur [EZ ROUTING].
L'icône EZ Routing apparaît à l'écran.

2. Appuyez sur [F2 (INPUT)]. Si la mention "INPUT" n'apparaît pas au-dessus de la touche [F2], appuyez d'abord sur [PAGE] jusqu'à ce que "INPUT" soit affichée, puis appuyez sur [F2 (INPUT)].
A présent, les touches de fonction effectuent les actions suivantes :

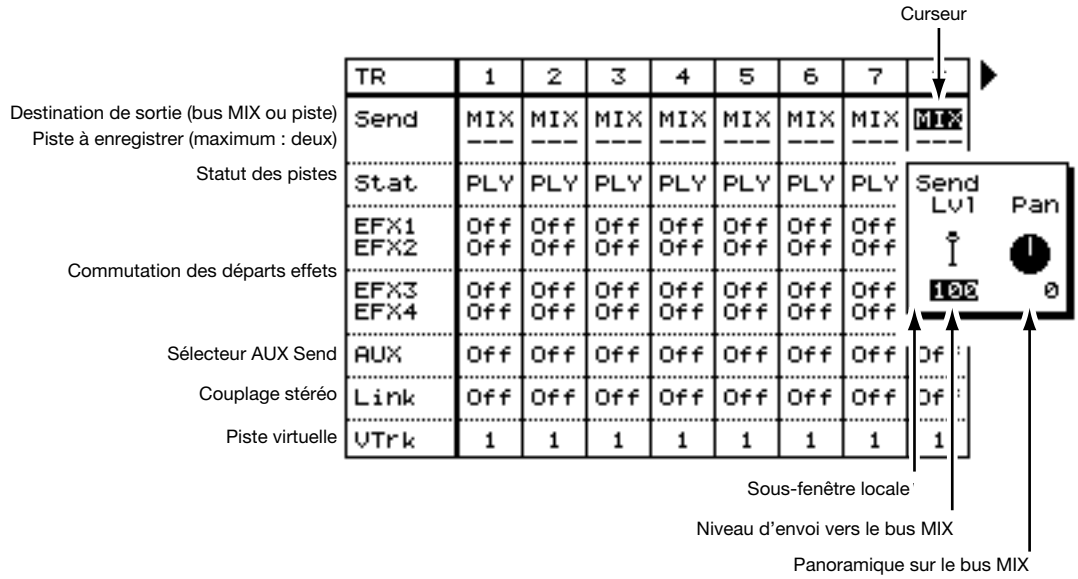
[F1 (COMMON)]:	Affiche le nom de la configuration d'EZ Routing en cours.
[F2 (INPUT)]:	Permet d'effectuer des réglages au niveau de la console d'entrées.
[F3 (TRACK)]:	Permet d'effectuer des réglages au niveau de la console des pistes.
[F4 (EFX)]:	Permet de procéder à des paramétrages d'effets.
[F5 (MST)]:	Permet d'effectuer des réglages au niveau du bloc Master.
[F6 (SAVE)]:	Permet d'effectuer de sauvegarder la configuration d'EZ Routing en cours.

3. Pour positionner le curseur où vous voulez, appuyez sur [▲], [▼], [◀] et [▶]. Pour procéder au réglage des différentes valeurs, faites tourner la molette TIME/VALUE. Si l'indicateur ENTER clignote, appuyez sur la touche [ENTER] afin de valider les différentes valeurs de niveaux et de panoramiques. Une fois les réglages effectués, appuyez sur [EXIT (NO)].

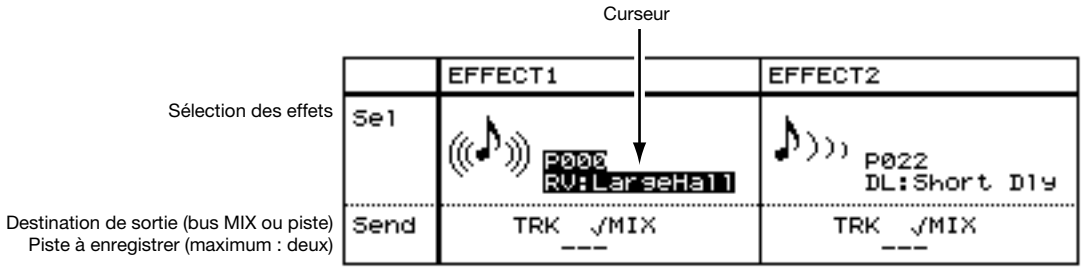
Réglages de la console d'entrées

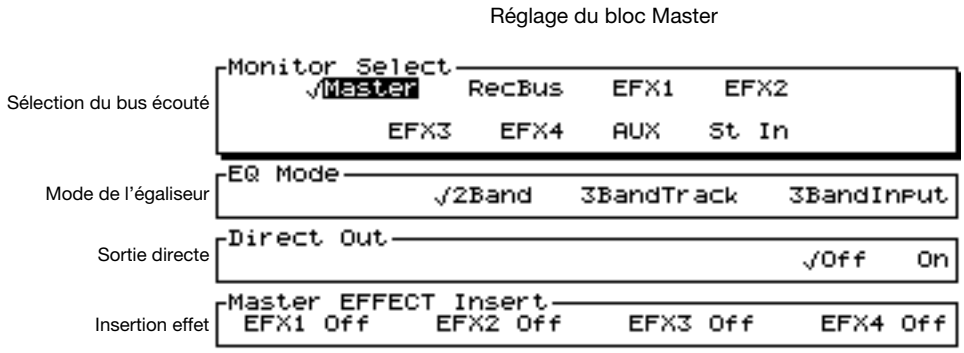


Réglages de la console de retour pistes



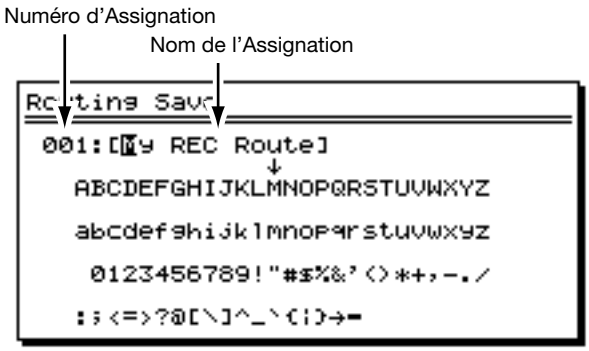
Réglage des effets





4. Une fois la configuration d'EZ Routing effectuée, appuyez sur [F6 (SAVE)].

5. L'écran Routing Save (Sauvegarde d'assignation) apparaît. Sélectionnez le numéro d'assignation de destination en faisant tourner la molette TIME/VALUE.



6. Pour positionner le curseur où vous le désirez, appuyez sur les touches [▲], [▼], [◀] et [▶] puis choisissez les caractères composant le nom du User Routing (assignation utilisateur).

A prèsent, les touches de fonction effectuent les actions suivantes :

[F1 (Hist)]: Affiche la liste des 20 derniers noms attribués, un à la fois..
[F2 (Clr)]: Efface tous les caractères de la fenêtre.
[F3 (Del)]: Efface le caractère sur lequel le curseur est positionné.
[F4 (Ins)]: Insère un espace là où le curseur est positionné.
[F5 (Write)]: Valide l'assignation, puis fait sortir de l'écran.
[F6 (EXIT)]: Fait sortir de l'écran sans valider l'assignation.

7. Une fois le nom entré, appuyez sur [F5 (Write)].
L'assignation est sauvegardée.

8. Appuyez sur [PLAY (DISPLAY)].
Vous reviendrez alors en mode Play.

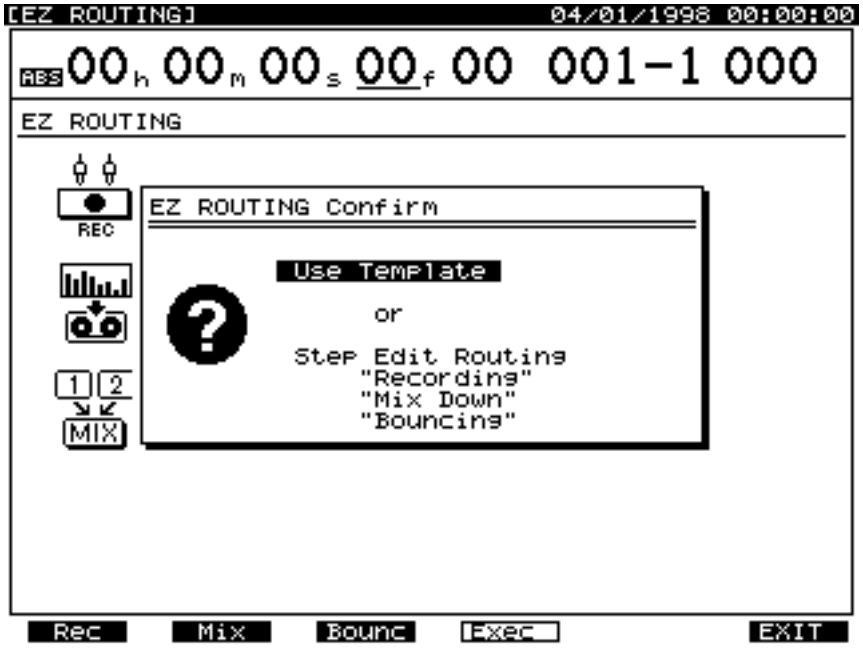
Mémoriser des réglages d'enregistrement (Recording)

Choisissez cette procédure si vous désirez enregistrer ce qui arrive via les prises INPUT. Si vous désirez annuler la procédure de réglage, appuyez sur [F6 (EXIT)].

1. Appuyez sur [EZ ROUTING]

L'icône EZ Routing apparaît alors à l'écran.

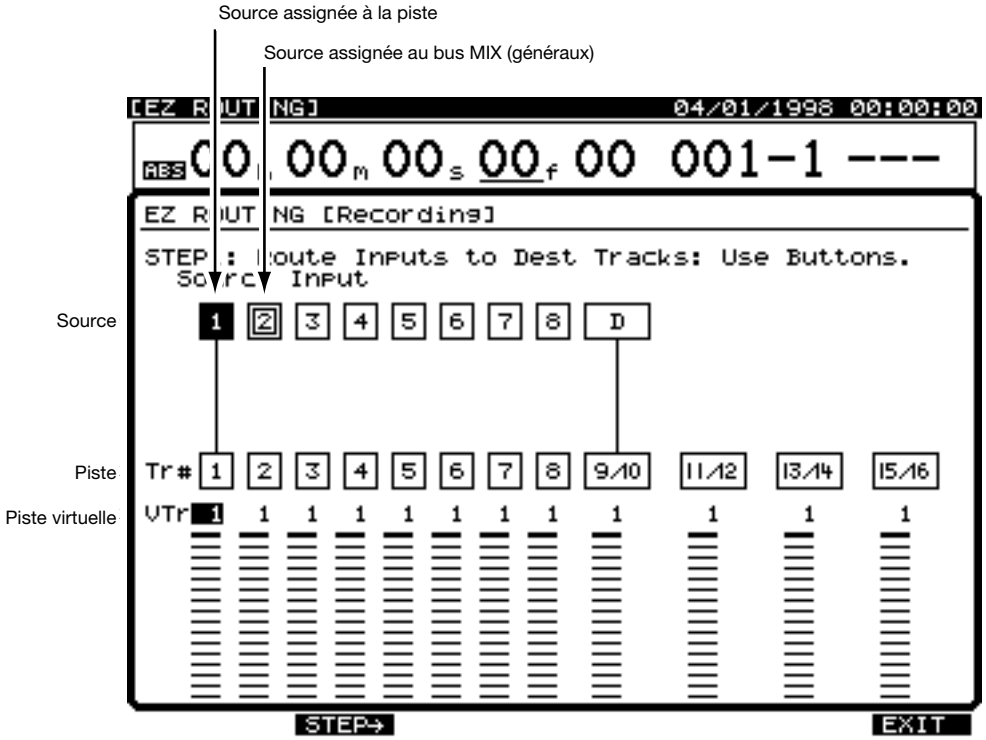
2. Appuyez sur [F4 (Exec)]. Si la mention "Exec" n'apparaît pas en regard de la touche [F4], appuyez d'abord sur [PAGE] jusqu'à apparition de "Exec", puis appuyez sur [F4 (Exec)].



3. Appuyez sur [F1 (Rec)].

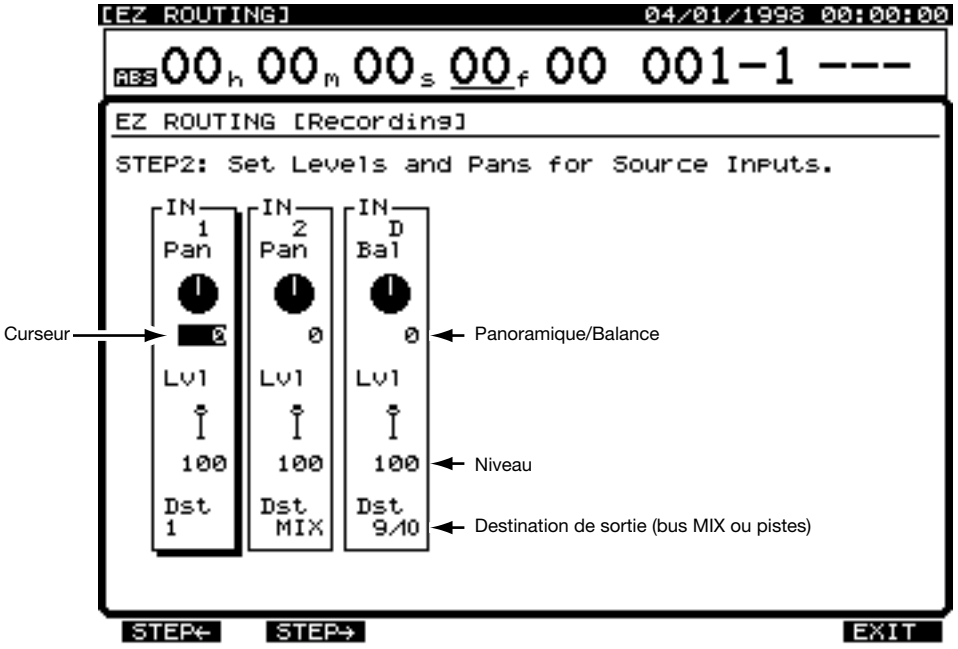
4. Spécifiez quelle est la source à enregistrer sur chacune des pistes. Pour ce faire, appuyez sur la touche SELECT de la voie sur laquelle arrive la source, puis appuyez sur la touche STATUS de la piste sur laquelle vous désirez enregistrer cette source. Avec la fonction EZ Routing, vous pouvez assigner une même source à deux pistes au maximum. De plus, pour envoyer la source sur les généraux, il suffit d'appuyer sur la touche SELECT alors que l'entrée n'est assignée à aucune piste (le signal ne sera pas enregistré). Pour déplacer le curseur, appuyez sur [◄] et [►] Pour sélectionner la piste virtuelle sur laquelle vous désirez enregistrer la source, faites tourner la molette TIME/VALUE.

* *En mode EZ Routing, les sources dont le paramètre Stereo Link est sur "On" ne peuvent pas être enregistrées sur des pistes dont le Stereo Link est sur "Off".*



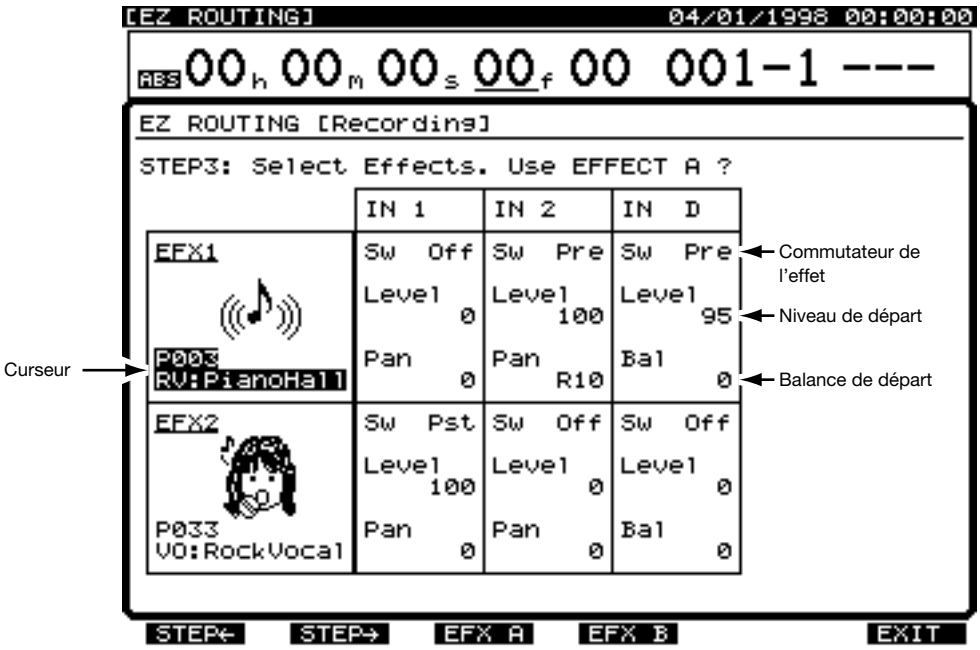
5. Appuyez sur [F2 (STEP→).

6. Seule la source assignée à la piste apparaît. Appuyez sur [▲], [▼], [◀] et [▶] pour déplacer le curseur, et faites tourner la molette TIME/VALUE pour ajuster chacune des valeurs.



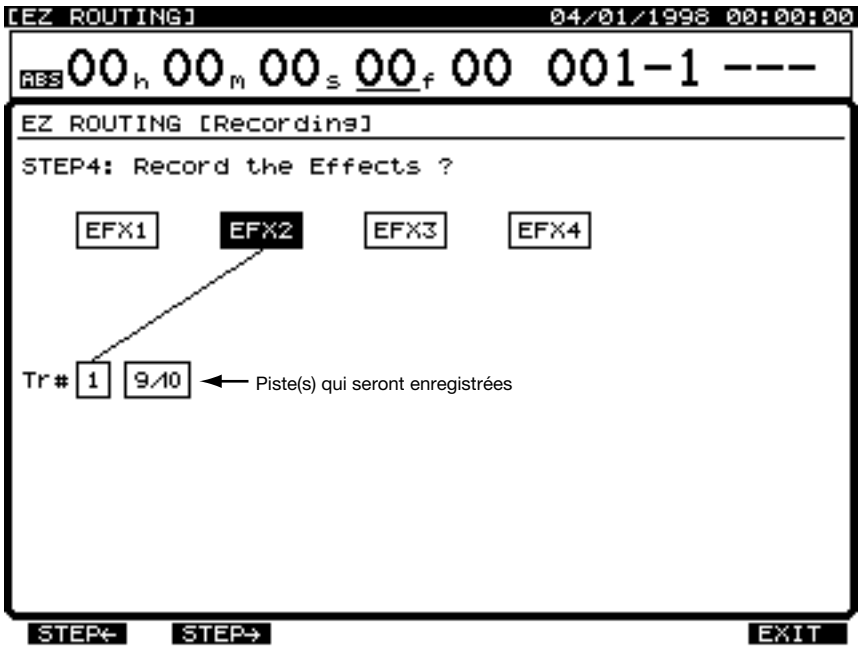
7. Appuyez sur [F2 (STEP→)]. Pour retourner à l'écran précédent, il suffit d'appuyer sur [F1 (STEP←)].

8. Procédez aux réglages concernant les effets. Appuyez sur [▲], [▼], [◄ et [►] pour déplacer le curseur, et faites tourner la molette TIME/VALUE pour ajuster chacune des valeurs. Pour effectuer les réglages concernant l'EFFET A (EFX1/2), appuyez sur [F3 (EFX A)] ; pour les réglages de l'EFFET B (EFX3/4), appuyez sur [F4 (EFX B)].



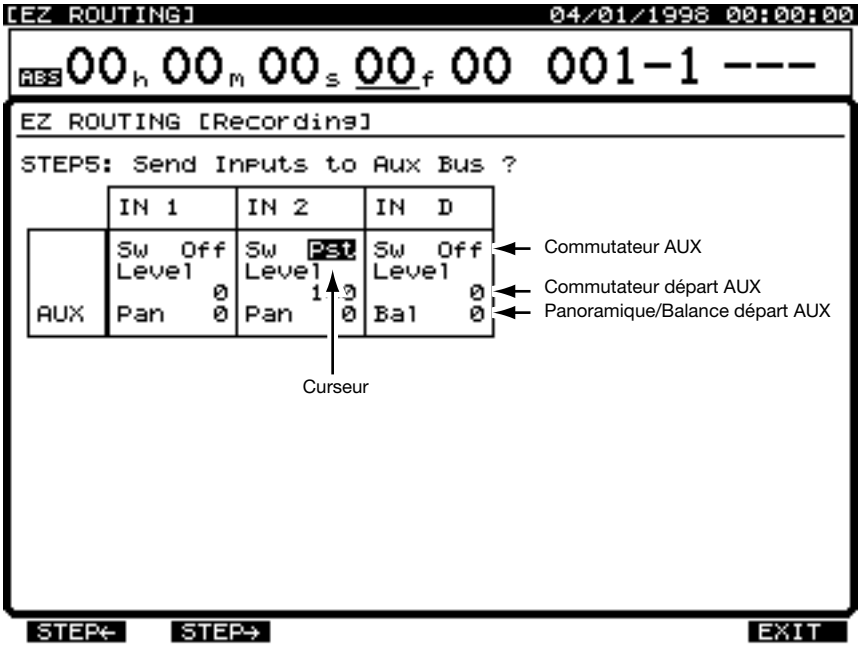
9. Appuyez sur [F2 (STEP→)]. Pour retourner à l'écran précédent, il suffit d'appuyer sur [F1 (STEP←)].

10. Déterminez si vous désirez ou non enregistrer les effets. Appuyez d'abord sur la touche SELECT de la voie d'entrée à laquelle vous désirez ajouter de l'effet, puis appuyez sur la touche STATUS de la piste sur laquelle vous désirez enregistrer l'effet. Si vous désirez assigner par exmple EFX3/4, alors maintenez [SHIFT] enfoncée en appuyant sur la touche SELECT. Ici aussi, vous ne pouvez assigner un effet en enregistrement qu'à deux pistes au maximum.



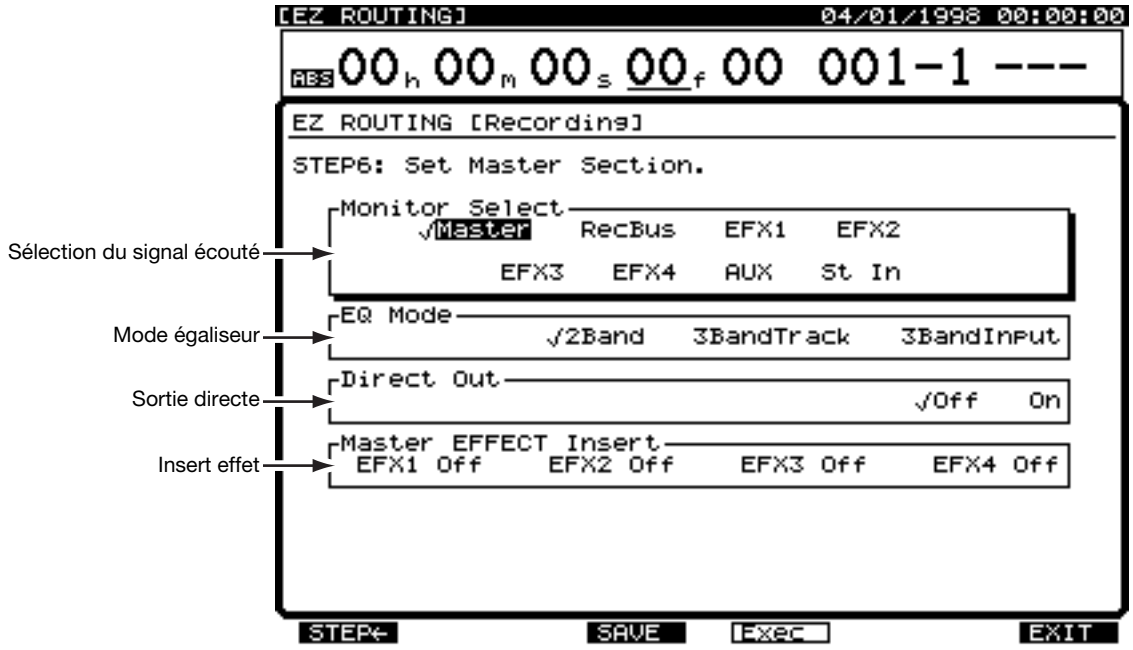
11. Appuyez sur [F2 (STEP→)]. Pour retourner à l'écran précédent, il suffit d'appuyer sur [F1 (STEP←)].

12. Déterminez si vous désirez ou non envoyer la sortie sur le bus AUX. Appuyez sur [▲], [▼], [◀] et [▶] pour déplacer le curseur, et faites tourner la molette TIME/VALUE pour ajuster chacune des valeurs.



13. Appuyez sur [F2 (STEP→)]. Pour retourner à l'écran précédent, il suffit d'appuyer sur [F1 (STEP←)].

14. Déterminez où la sortie doit être envoyée. Appuyez sur [▲], [▼], [◀] et [▶] pour déplacer le curseur, et faites tourner la molette TIME/VALUE pour ajuster chacune des valeurs.



15. Appuyez sur [F4 (Exec)].
Un message de confirmation apparaît alors à l'écran. Pour valider l'assignation sélectionnée, appuyez sur [YES]. *("L'édition par pas d'EZ Routing est achevée ! Appliquer cette assignation (oui/non) ?")*

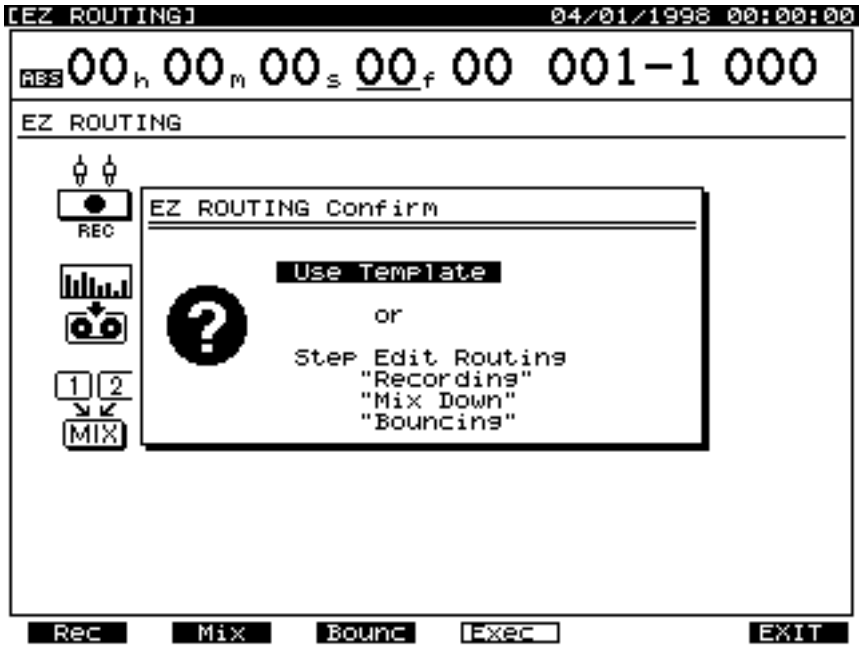
16. Appuyez sur [F3 (SAVE)].
L'écran Routing Save (sauvegarde d'assignation) apparaît alors à l'écran. Sauvegardez l'assignation en appliquant la procédure décrite aux points 5 à 8 de "Mémoriser les assignations (Routings) sous forme d'une liste unique (Template)" (page 41).

Mémoriser les paramètres de mixage (Mixdown)

Choisissez cette procédure si vous désirez ajuster le niveau de chacune des pistes ou enregistrer un lecteur de MiniDisc ou toute autre entrée stéréophonique similaire. Autre possibilité, vous pouvez, tout en lisant les 16 pistes, mélanger la sortie du VS-1680 avec la sortie d'un séquenceur MIDI synchronisé ou d'un autre appareil similaire, vous pouvez également enregistrer sur des enregistreurs MiniDisc ou autres. Si vous désirez annuler la procédure de réglage, appuyez sur [F6 (EXIT)].

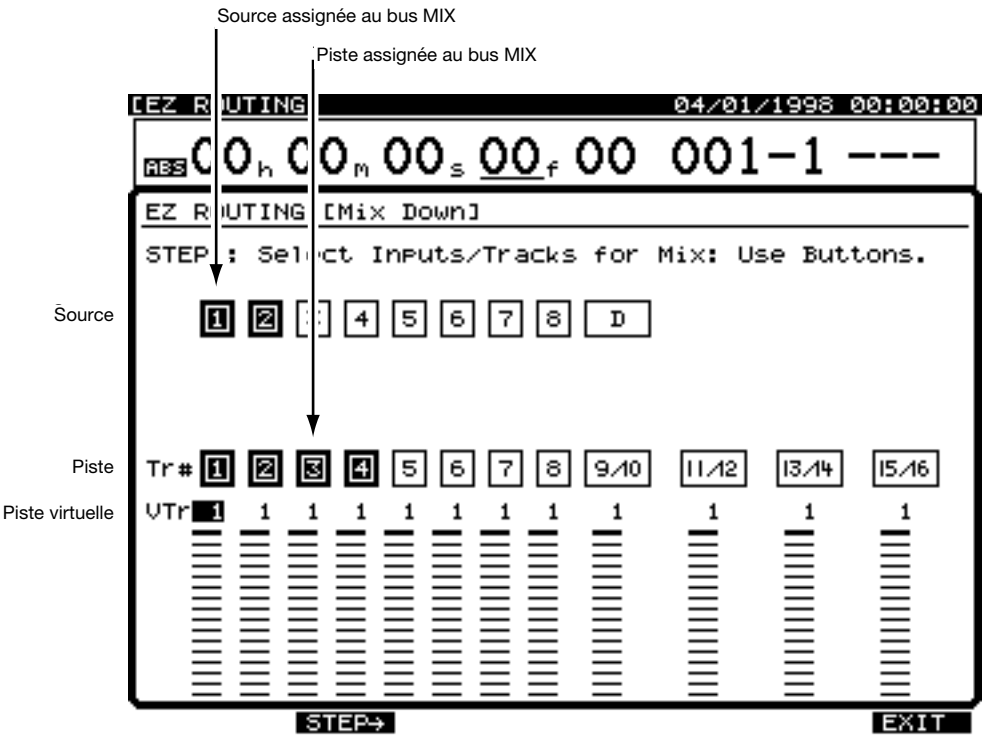
1. Appuyez sur [EZ ROUTING].
L'icône EZ Routing apparaît à l'écran.

2. Appuyez sur [F4 (Exec)]. Si la mention "Exec" n'apparaît pas en regard de la touche [F4], appuyez d'abord sur [PAGE] jusqu'à apparition de "Exec", puis appuyez sur [F4 (Exec)]..



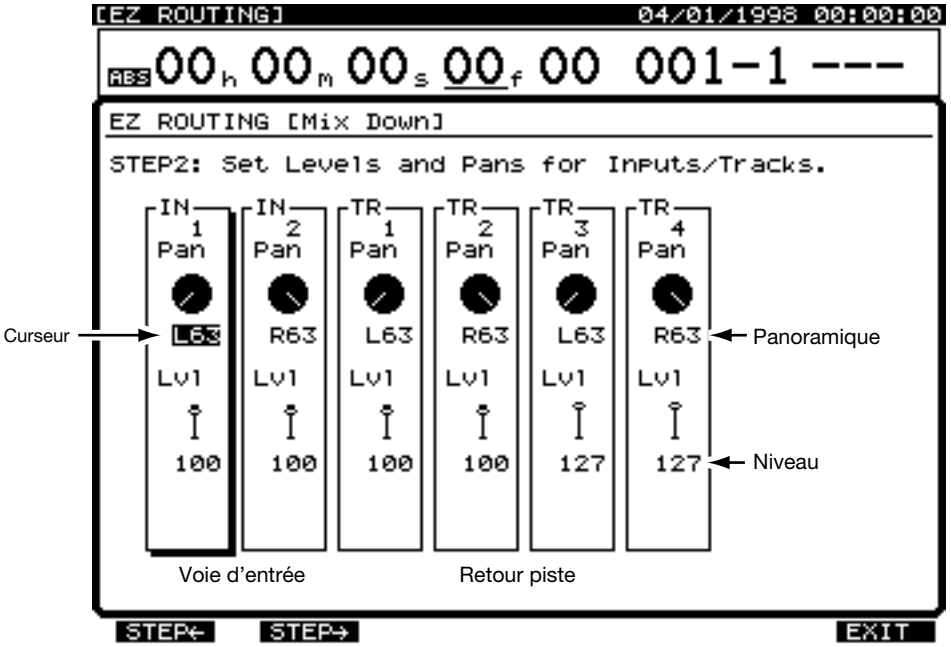
3. Appuyez sur [F2 (Mix)].

4. Spécifiez quelle source ou piste sera envoyée sur la sortie du bus MIX. Appuyez sur la touche SELECT de la voie d'entrée source désirée ou la touche SELECT de la voie pour la piste que vous désirez lire. Pour positionner le curseur, appuyez sur [◄] et [►]. Pour sélectionner la piste virtuelle (V-track) que vous désirez lire, faites tourner la molette TIME/VALUE.



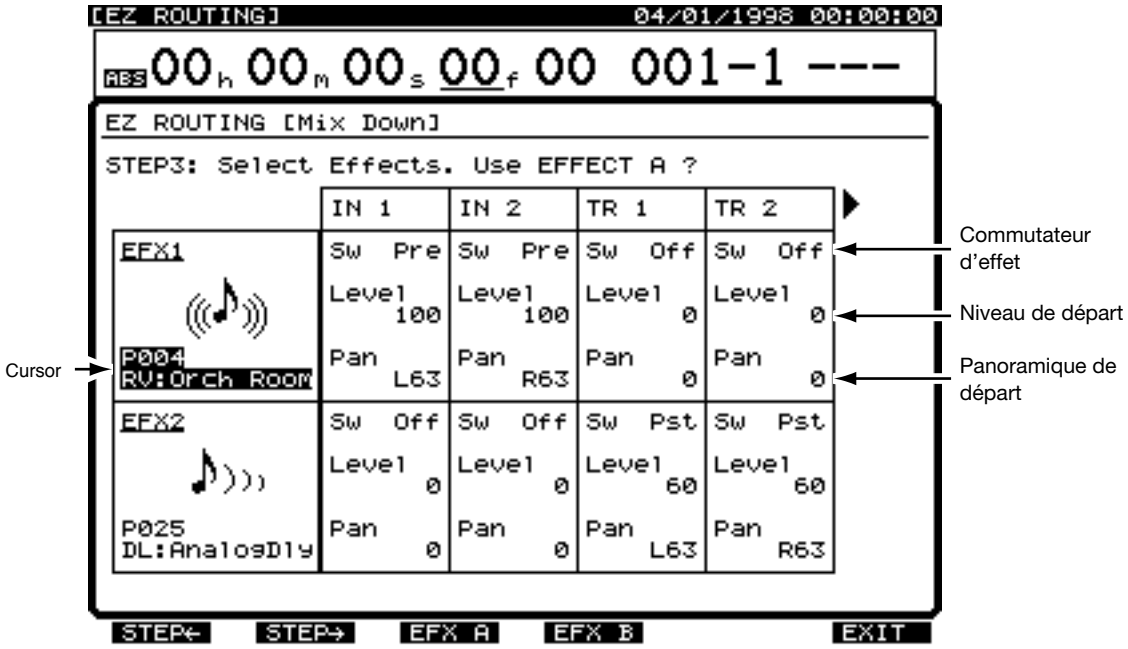
5. Appuyez sur [F2 (STEP→)].

6. Seules les sources ou pistes assignées au bus MIX apparaissent. Pour bouger le curseur, appuyez sur [▲], [▼], [◄] et [►] Pour ajuster chacune des valeurs, faites tourner la molette de TIME/VALUE.



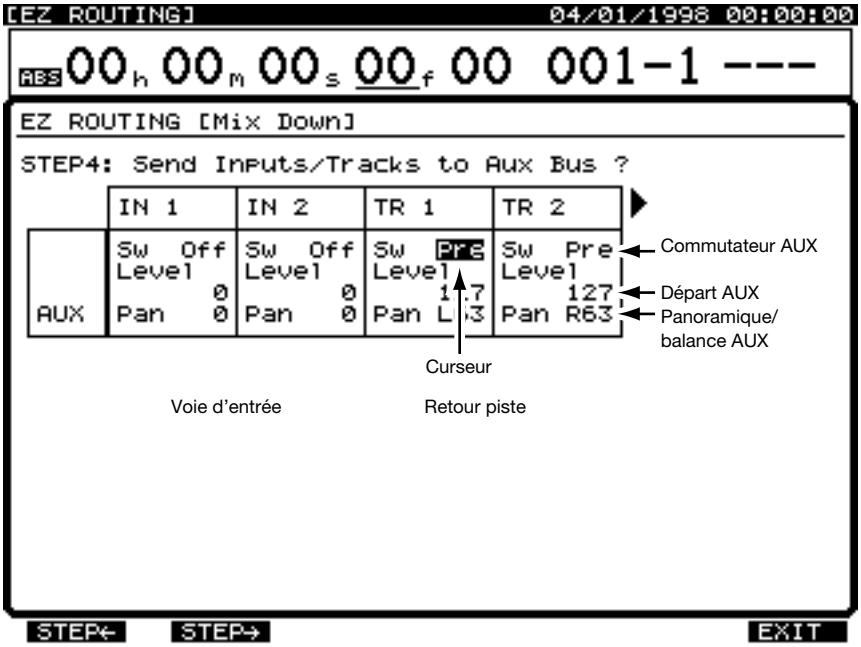
7. Appuyez sur [F2 (STEP→)]. Pour revenir à l'écran précédent, il suffit d'appuyer sur [F1 (STEP←)].

8. Procédez au réglage des effets. Pour déplacer le curseur, appuyez sur [▲], [▼], [◀] et [▶] Pour ajuster chacune des valeurs, faites tourner la molette TIME/VALUE. Pour procéder au réglage de EFFECT A (EFX1/2), appuyez sur [F3 (EFX A)] ; pour celui de EFFECT B (EFX3/4), appuyez sur [F4 (EFX B)].



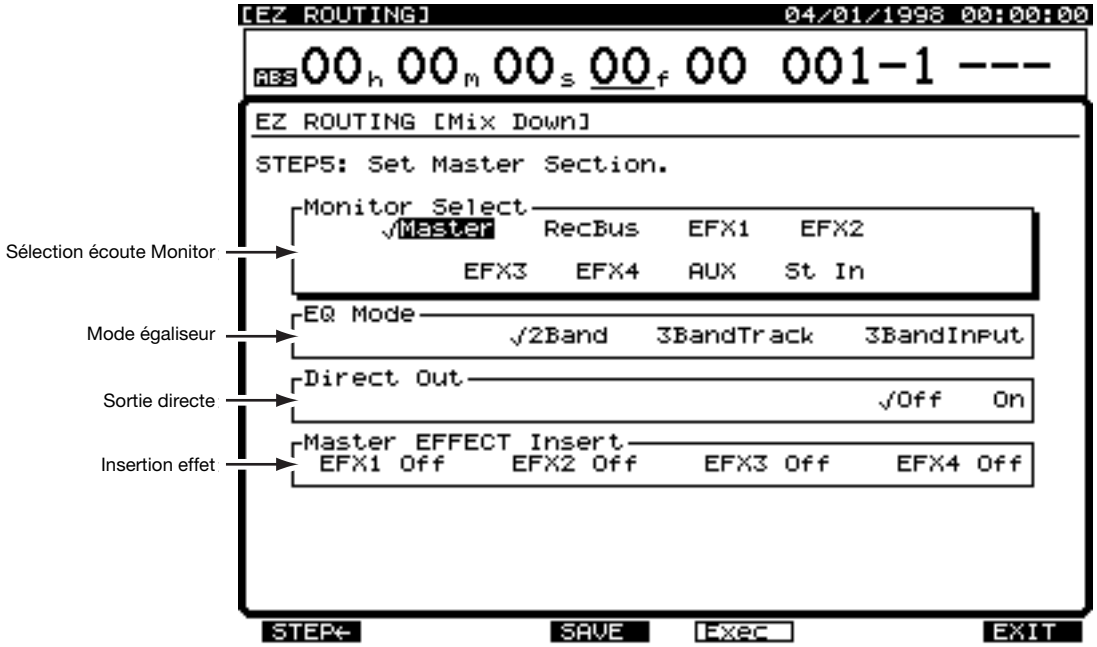
9. Appuyez sur [F2 (STEP→)]. Pour revenir à l'écran précédent, il suffit d'appuyer sur [F1 (STEP←)].

10. Déterminez si vous désirez ou non envoyer la sortie au bus AUX. Pour déplacer le curseur, appuyez sur [▲], [▼], [◀]et [▶] Pour ajuster chacune des valeurs, faites tourner la molette TIME/VALUE.



11. Appuyez sur [F2 (STEP→)]. Pour revenir à l'écran précédent, il suffit d'appuyer sur [F1 (STEP←)].

12. Déterminez où vous désirez envoyer la sortie. Pour déplacer le curseur, appuyez sur [▲], [▼], [◄] et [►]. Pour ajuster chacune des valeurs, faites tourner la molette TIME/VALUE.



13. Appuyez sur [F4 (Exec)].
Un message de confirmation apparaît alors à l'écran. Pour valider l'assignation sélectionnée, appuyez sur [YES]. *("L'édition par pas d'EZ Routing est achevée ! Appliquer cette assignation (oui/non) ?")*

14. Appuyez sur [F3 (SAVE)].
L'écran Routing Save (sauvegarde d'assignation) apparaît alors à l'écran. Sauvegardez l'assignation en appliquant la procédure décrite aux points 5 à 8 de "Mémoriser les assignations (Routings) sous forme d'une liste unique (Template)" (page 41).

Mémoriser les paramètres de fusion de pistes (Track Bouncing)

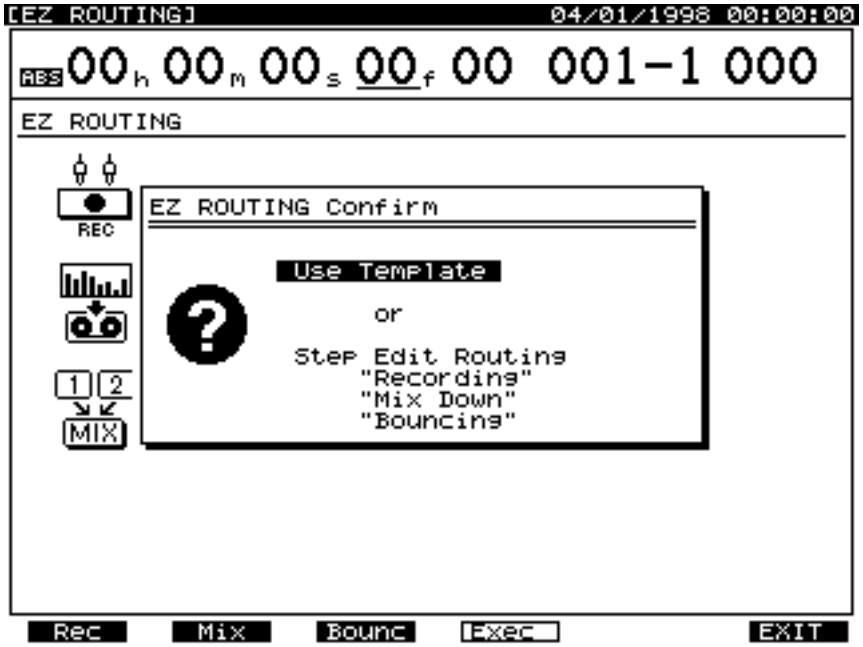
Choisissez cette procédure si vous désirez enregistrer un mixage de plusieurs pistes sur une ou plusieurs autres pistes. Si vous désirez annuler en cours la procédure de réglage, appuyez sur [F6 (EXIT)].

1. Appuyez sur [EZ ROUTING].

L'icône EZ Routing apparaît à l'écran.

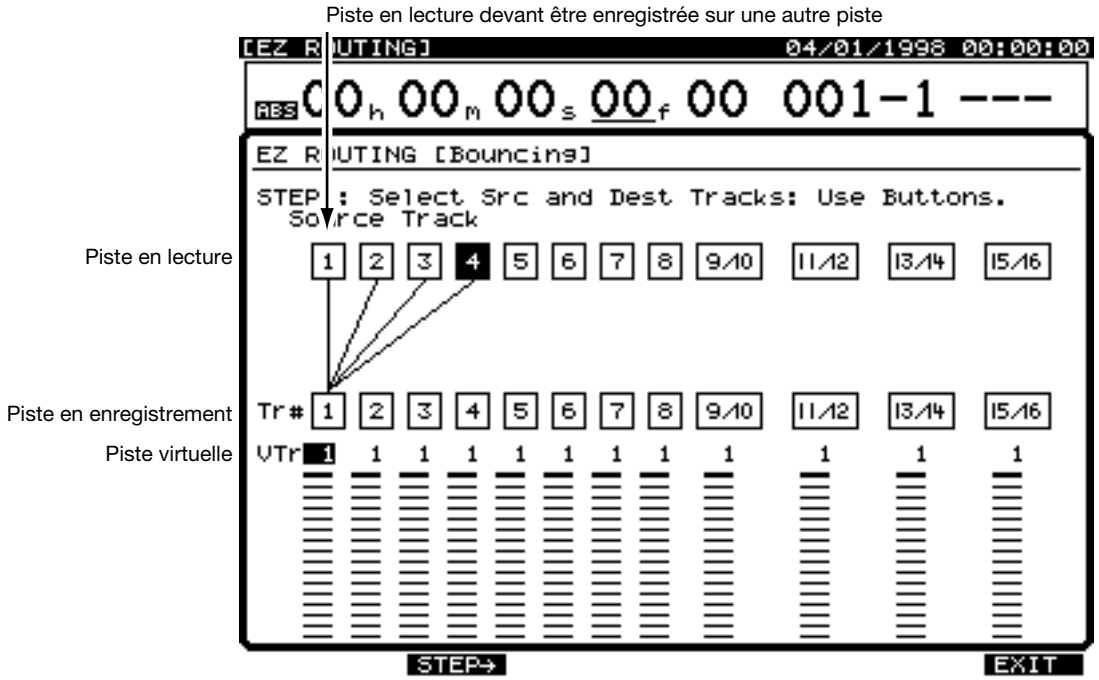
2. Appuyez sur [F4 (Exec)]. Si la mention "Exec" n'apparaît pas en regard de la touche [F4], appuyez d'abord sur [PAGE] jusqu'à apparition de "Exec", puis appuyez sur [F4 (Exec)].

3. Appuyez sur [F2 (Bounc)].



4. Spécifiez les pistes que vous désirez fusionner, ainsi que les pistes sur lesquelles vous désirez enregistrer ce mixage. Appuyez d'abord sur la touche SELECT de la voie retour machine correspondant à la piste que vous désirez lire, puis appuyez sur la touche STATUS de la voie correspondant à la piste que vous désirez enregistrer. Vous pouvez assigner une seule piste à au maximum deux pistes en enregistrement. Par ailleurs, en appuyant sur la touche SELECT, vous assignerez une piste lue au bus MIX, ce qui empêchera son enregistrement. Pour positionner le curseur, appuyez sur [◄] et [►] Pour sélectionner la piste virtuelle (V-track) que vous désirez lire ou enregistrer, faites tourner la molette TIME/VALUE.

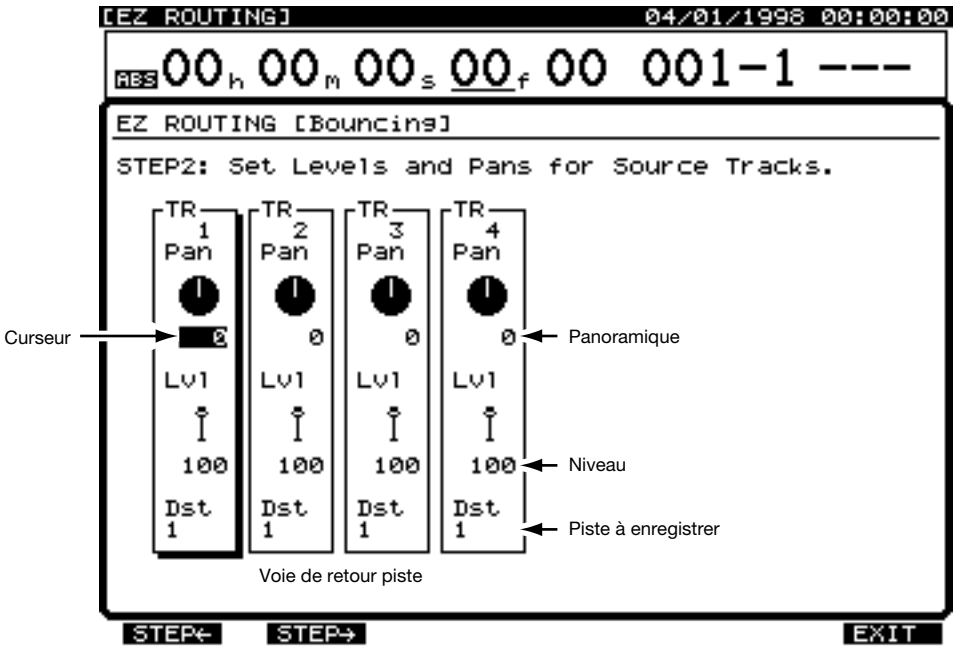
* *Avec l'EZ Routing, les pistes sélectionnées en lecture dont le paramètre Stereo Link est sur "On" ne peuvent pas être enregistrées sur des pistes dont le Stereo Link est sur "Off".*



Pistes en lecture et pistes en enregistrement
Le VS-1680 vous permet de fusionner une piste avec elle-même. Toutefois, lorsque vous procédez ainsi, chaque piste en enregistrement ou en reproduction compte pour une piste - avec, toujours, la limite supérieure de 16 pistes simultanées. Par exemple, si vous avez fait en sorte que la piste 1 soit fusionnée avec d'autres sur la piste 1, alors l'indicateur STATUS de la piste 15/16 s'éteint, indiquant que la piste 16 ne peut être lue.

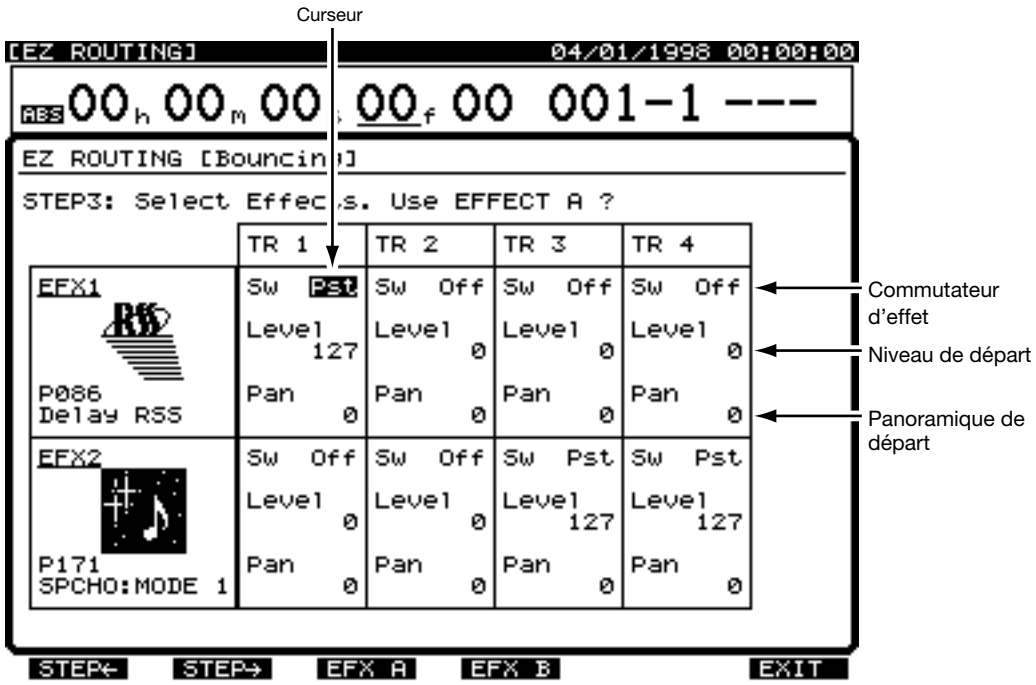
5. Appuyez sur [F2 (STEP→)].

6. Seules les pistes en lecture assignées aux pistes en enregistrement apparaissent. Pour bouger le curseur, appuyez sur [▲], [▼], [◄ et [►]. Pour ajuster chacune des valeurs, faites tourner la molette de TIME/VALUE.



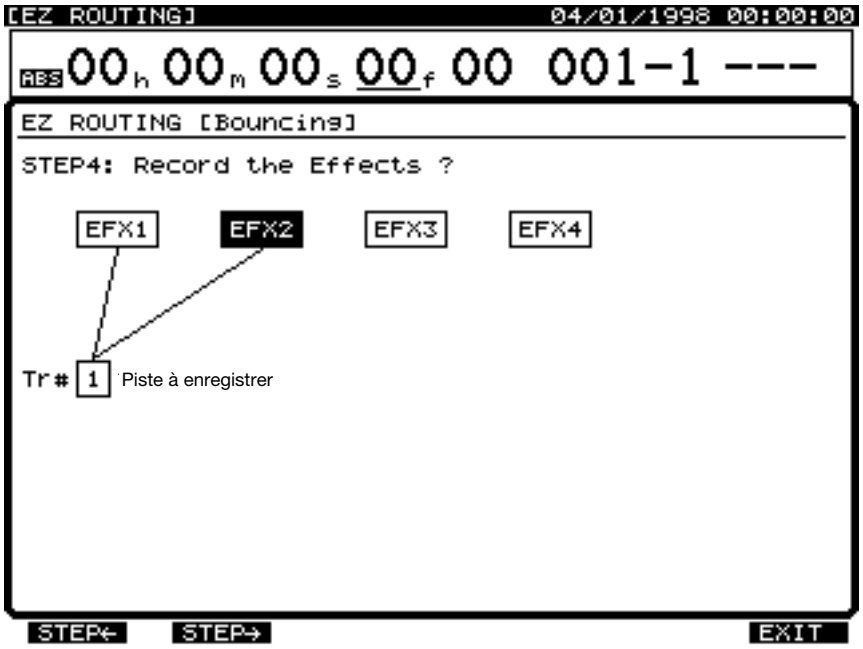
7. Appuyez sur [F2 (STEP→)]. Pour revenir à l'écran précédent, il suffit d'appuyer sur [F1 (STEP←)].

8. Procédez au réglage des effets. Pour déplacer le curseur, appuyez sur [▲], [▼], [◄] et [►]. Pour ajuster chacune des valeurs, faites tourner la molette TIME/VALUE. Pour procéder au réglage de EFFECT A (EFX1/2), appuyez sur [F3 (EFX A)] ; pour procéder au réglage de EFFECT B (EFX3/4), appuyez sur [F4 (EFX B)].



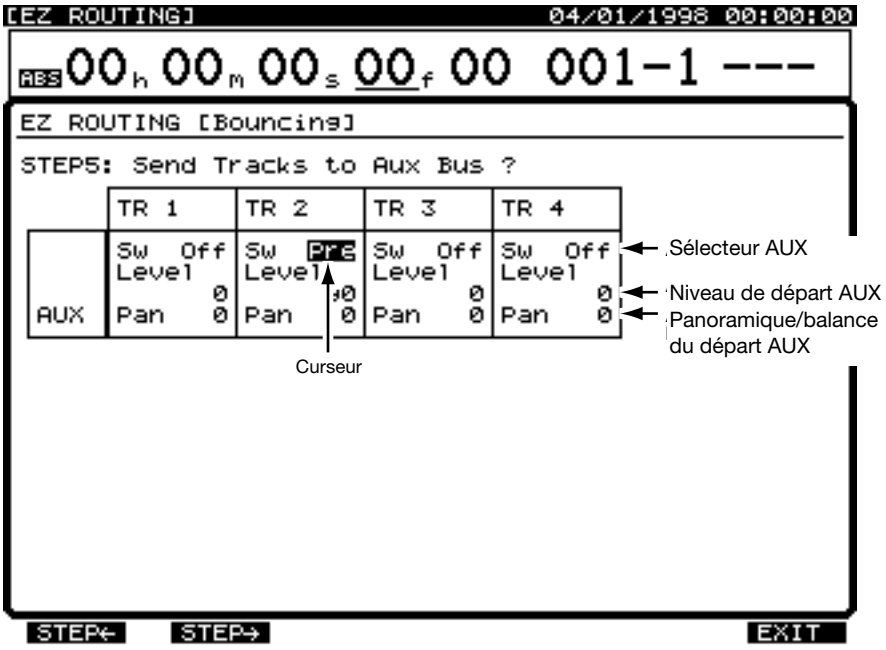
9. Appuyez sur [F2 (STEP→)]. Pour revenir à l'écran précédent, il suffit d'appuyer sur [F1 (STEP←)].

10. Déterminez si vous désirez ou non enregistrer les effets. Appuyez d'abord sur la touche SELECT du retour de piste correspondant à la piste à laquelle vous désirez appliquer l'effet, puis appuyez sur la touche STATUS de la piste sur laquelle vous désirez enregistrer l'effet. Si vous désirez assigner EFX3/4, alors maintenez [SHIFT] enfoncée puis appuyez sur la touche SELECT. Par ailleurs, avec l'Easy Routing, vous pouvez assigner un effet à au plus deux pistes en enregistrement.



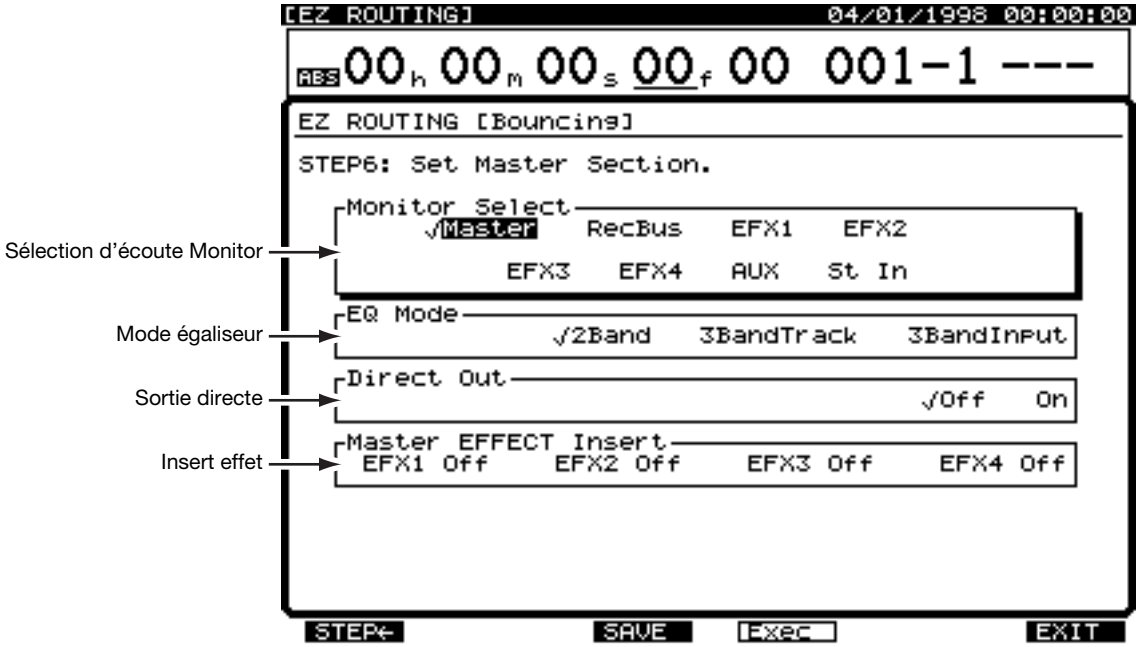
11. Appuyez sur [F2 (STEP→)]. Pour revenir à l'écran précédent, appuyez sur [F1 (STEP←)].

12. Déterminez si vous désirez envoyer la sortie sur le bus AUX. Pour déplacer le curseur, appuyez sur [▲], [▼], [◄] et [►]. Pour ajuster chacune des valeurs, faites tourner la molette TIME/VALUE.



13. Appuyez sur [F2 (STEP→)]. Pour revenir à l'écran précédent, appuyez sur [F1 (STEP←)].

14. Déterminez où vous désirez envoyer la sortie. Pour déplacer le curseur, appuyez sur [▲], [▼], [◀] et [▶]. Pour ajuster chacune des valeurs, faites tourner la molette TIME/VALUE.



15. Appuyez sur [F4 (Exec)].
Un message de confirmation apparaît alors à l'écran. Pour valider l'assignation sélectionnée, appuyez sur [YES]. *("L'édition par pas d'EZ Routing est achevée ! Appliquer cette assignation (oui/non) ?")*

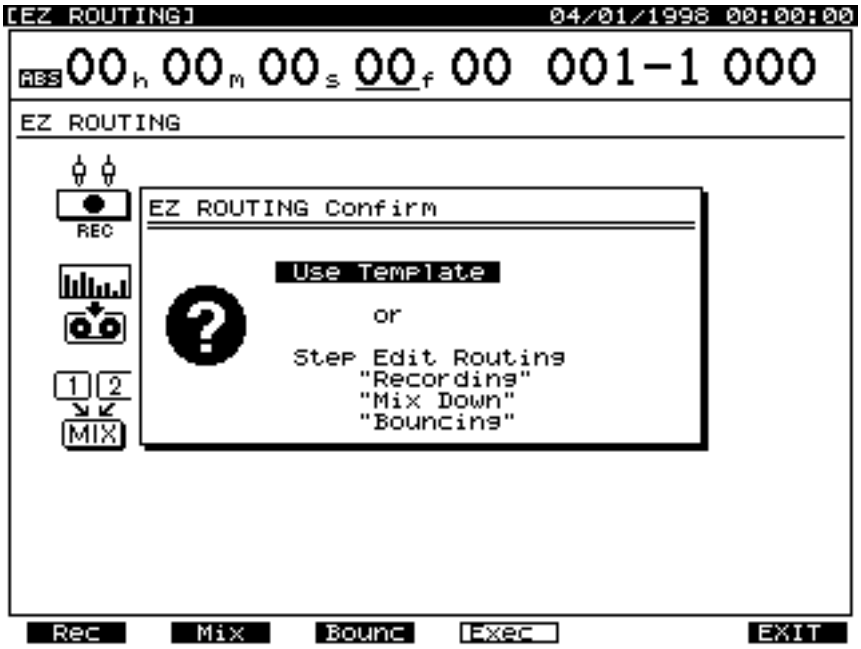
16. Appuyez sur [F3 (SAVE)].
L'écran Routing Save (sauvegarde d'assignation) apparaît alors à l'écran. Sauvegardez l'assignation en appliquant la procédure décrite dans les points 5 à 8 de "Mémoriser les assignations (Routings) sous forme d'une liste unique (Template)" (page 41).

Rappeler un EZ Routing

1. Appuyez sur [EZ ROUTING].
L'icône EZ Routing apparaît à l'écran.

2. Appuyez sur les touches [▲], [▼], [◀] et [▶]]ou faites tourner la molette TIME/VALUE afin de positionner le curseur sur l'assignation (routing) que vous désirez utiliser.

3. Appuyez sur [F4 (Exec)]. Si la mention "Exec" n'apparaît pas en regard de la touche [F4], appuyez d'abord sur [PAGE] jusqu'à apparition de "Exec", puis appuyez sur [F4 (Exec)]..



4. En appuyant sur les touches [▲] et [▼], positionnez le curseur sur “Use Template”, puis appuyez une fois encore sur [F4 (Exec)].

5. Un message de confirmation apparaît alors. Appuyez sur [YES].

L’EZ Routing est rappelé. Si vous désirez annuler l’opération, appuyez sur [NO].

6. Appuyez sur [PLAY (DISPLAY].
Vour reviendrez ainsi en mode Lecture.

Effacer un EZ Routing

1. Appuyez sur [EZ ROUTING].
L’icône EZ Routing apparaît à l’écran.

2. Appuyez sur les touches [▲], [▼], [◄ et [►] ou faites tourner la molette TIME/VALUE afin de positionner le curseur sur l’assignation (routing) que vous désirez utiliser.

3. Appuyez sur [F6 (Del)]. Si la mention “Del” n’apparaît pas en regard de la touche [F6], appuyez d’abord sur [PAGE] jusqu’à apparition de “Exec”, puis appuyez sur [F4 (Exec)].

4. Un message de confirmation apparaît alors. Appuyez sur [YES]. L’EZ Routing est alors effacé. L’assignation suivante avance d’un cran. Si vous désirez annuler l’opération, appuyez sur [NO]. Toutefois, “Recording”, “Mixdown” et “Bouncing”, étant des Preset Routings (assignations préréglées), ne peuvent être supprimés.

5. Appuyez sur [PLAY (DISPLAY].
Vous reviendrez ainsi en mode Lecture.

Chapitre 3 Enregistrement multipiste

Ce chapitre décrit les opérations nécessaires à l'enregistrement sur le VS-1680. Essayez chacune d'entre elles en même temps que vous lisez ces instructions.

Enregistrement

Matériel nécessaire pour enregistrer en multipiste

- Un VS-,51680.
- Un disque dur interne au format IDE (HDP88)
- Système d'écoute externe, branché sur la prise Master Out, ou casque stéréo.
- Source à enregistrer (guitare électrique, synthétiseur, lecteur CD, etc...) ou microphone.

? **IDE** (Annexes p. 64)

Création d'un nouveau morceau (Song New)

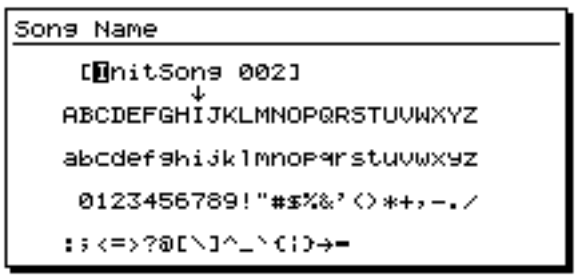
Il est impossible d'enregistrer tant qu'un un morceau de démonstration est sélectionné : en effet, **les données de ces morceaux sont protégées contre l'effacement** (voir page 81). Pour préparer un nouveau morceau, procédez comme suit. Ce procédé est analogue à l'échange de cassettes sur un multipiste à cassette.

1. Maintenez [SHIFT] enfoncée, puis appuyez sur [F1 (SONG)]. L'icône du menu Song apparaît alors.
2. Appuyez sur [F2 (NEW)]. Si la mention "NEW" n'apparaît pas en regard de la touche [F2], appuyez d'abord sur [PAGE] jusqu'à ce que "NEW" apparaisse, puis appuyez sur [F2 (NEW)].
2. Appuyez sur [F1 (Name)].

L'écran Song Name (nom du morceau) apparaît alors à l'écran.

4. Avec les touches [▲], [▼], [◀], [▶] et la molette TIME/VALUE, entrez le nom du morceau.

A présent, les touches de fonction agissent comme ceci:



[F1 (Hist)]: Affiche la liste des 20 derniers noms attribués, un à la fois.
[F2 (Clr)]: Efface tous les caractères de la fenêtre.
[F3 (Del)]: Efface le caractère sur lequel le curseur est positionné.
[F4 (Ins)]: Insère un espace là où le curseur est positionné.
[F5 (Write)]: Valide l'assignation, puis fait quitter l'écran.
[F6 (EXIT)]: Pour sortir de l'écran sans valider l'assignation.

5. Une fois le nom entré, appuyez sur [F5 (Write)].

> **Noms des morceaux**
> Lorsque vous créez un morceau, il se voit attribuer automatiquement un nom du style "InitSong001". Une appellation dont il n'est pas toujours facile de se souvenir ! Pour faciliter leur gestion ultérieure, nous vous recommandons d'attribuer des noms parlants, uniques à vos morceaux - vous pourrez de toute façon les modifier plus tard.

6. Pour déplacer le curseur, servez-vous des touches [▲], [▼], [◀] et [▶]. La molette TIME/VALUE sert à choisir les caractères.

Sample Rate
Permet de sélectionner une fréquence d'échantillonnage (32, 44.1 ou 48.0 kHz). Dans le cas d'une connexion à un autre appareil numérique, il faut que les deux fréquences d'échantillonnage correspondent. Si vous désirez **graver un CD audio, il faut sélectionner 44.1 kHz**. Il est impossible de modifier la fréquence d'échantillonnage du morceau après enregistrement. Il est également impossible de mélanger différentes fréquences d'échantillonnage dans un même morceau.

Record Mode (Mode d'enregistrement)
Permet de sélectionner, selon la modulation enregistrée, une qualité sonore, ce qui détermine en retour la durée maximale d'enregistrement. Une fois le morceau enregistré, il est impossible de modifier la qualité d'enregistrement.

MTP (Multi-Track Pro):
Qualité compatible avec les équipements professionnels (consoles numériques, effets numériques...). La qualité sonore est optimale, en enregistrement comme en édition, et aucune déperdition n'est à craindre en lecture ou en sortie.

MAS (Mastering):
Cette position permet d'obtenir une qualité sonore proche de celle d'un lecteur CD ou d'une platine DAT. Sur les morceaux enregistrés ainsi, seules les pistes 1 à 8 peuvent être utilisées, à l'exclusion des pistes 9 à 16. Ce mode est approprié lorsque vous désirez enregistrer ou éditer des morceaux stéréo (deux voies).

MT1 (Multi-Track 1):
En conservant une très bonne qualité sonore, la durée d'enregistrement disponible est approximativement doublée par rapport à celle obtenue en mode "Mastering". Ce mode convient bien si vous pratiquez volontiers la fusion de pistes.

MT2 (Multi-Track 2):
En conservant une bonne qualité sonore, la durée d'enregistrement disponible est supérieure à celle obtenue en mode "Multi-Track 1". Ce mode convient pour des enregistrements "normaux".

LIV1 (Live 1):
Autorise une durée d'enregistrement encore supérieure à celle obtenue en mode "Multi-Track 2". Ce mode est approprié lorsque votre disque dur commence à être encombré ou si vous désirez enregistrer des concerts "live".

LIV 2:
C'est ce mode qui procure la plus longue durée d'enregistrement.

Icon
Permet de sélectionner des icônes (images graphiques) reflétant directement le caractère de chaque morceau.

Copy System PRM (Copie des Paramètres Système)
Si cette fonction est activée (sur "On"), le nouveau morceau que vous créez reprend les paramètres système du morceau qui était sélectionné juste avant. Vous pouvez donc commencer directement l'enregistrement, sans devoir procéder aux réglages concernant l'environnement (durée de Preview - page 151 -, réglages du métronome - page 164, etc.). Veuillez toutefois noter que les paramètres faisant partie de la page [F2 (GLOBL)] ne sont pas pris en compte par cette fonction de copie.

Copy Mixer/Scene PRM (Copy Mixer/Scene Parameters)
Lorsque cette fonction est activée, le nouveau morceau que vous venez de créer reprendra les réglages console du morceau sélectionné juste avant, ainsi que les Scènes qui étaient mémorisées.

7. Appuyez sur [F4 (Exec)]. La mention "Create New Song, Sure ?" apparaît.

8. Appuyez sur [YES]. "STORE Current?" apparaît à l'écran.

9. Si vous désirez sauvegarder le morceau en cours, appuyez sur [YES] ; dans le cas contraire, appuyez sur [NO]. **Si c'est un morceau de démonstration qui est sélectionné, alors appuyez sur [NO].** Une fois le nouveau morceau créé, l'icône du menu Song réapparaît à l'écran.

10. Appuyez sur [PLAY (DISPLAY)].
L'affichage initial réapparaît. Le morceau que vous venez de créer est à présent sélectionné, pour l'enregistrement et la lecture.

A propos de la durée d'enregistrement
Vous trouverez ci-dessous un tableau récapitulant les durées d'enregistrement disponibles selon la fréquence d'échantillonnage et le mode d'enregistrement utilisés (exprimées pour une seule piste, avec un disque dur de 2.1 Go).

? **Minutes/Piste** (Annexes p. 65)

	Fréq. d'échant.		
Mode d'Enreg.	48.0 kHz	44.1 kHz	32.0 kHz
Multi-Track Pro	792 mn	808 mn	1114 mn
Mastering	370 mn	404 mn	556 mn
Multi-Track 1	792 mn	808 mn	1114 mn
Multi-Track 2	990 mn	1078 mn	1484 mn
Live 1	1188 mn	1292 mn	1782 mn
Live 2	1484 mn	1616 mn	2228 mn

(Toutes ces durées sont approximatives)

* *Le tableau ci-dessus est un outil d'estimation général de durées d'enregistrement. Les durées effectives peuvent être un peu plus courtes, selon les caractéristiques de votre disque dur ou le nombre de morceaux créés.*

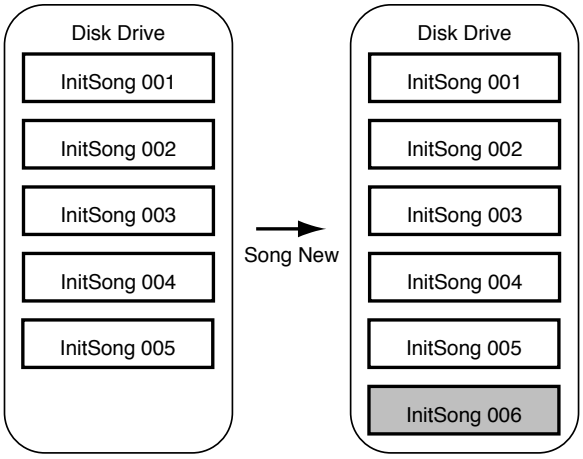
Si "Drive Busy!" apparaît

Si ce message apparaît en cours d'enregistrement ou de lecture, c'est que le disque dur est dépassé, en termes de rapidité d'écriture/lecture des données. Dans une telle situation, créez un nouveau morceau, avec une fréquence d'échantillonnage inférieure ou un mode d'enregistrement moins gourmand en données, puis recommencez.

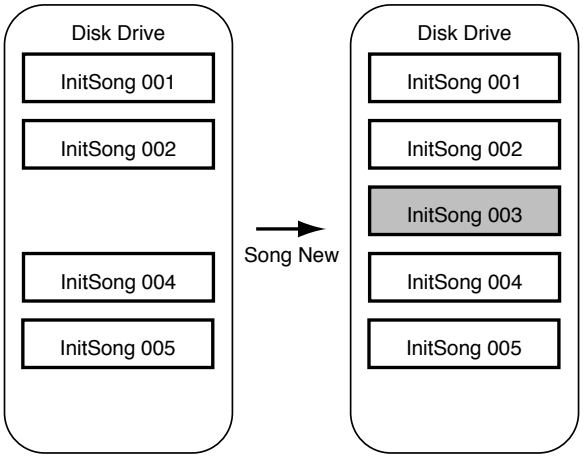
Numéros des morceaux

Pour gérer les données des morceaux, le VS-1680 se base sur le numéro assigné à chacun d'eux lors de la sauvegarde. Les morceaux nouvellement créés se voient attribuer le plus petit numéro disponible. Par exemple, si tous les chiffres jusqu'à 5 sont déjà assignés, le nouveau morceau portera le numéro 6. De même, si vous aviez supprimé entre temps le morceau numéro 3, ce serait ce numéro, le plus petit disponible, qui serait attribué au nouveau morceau.

Si tous les numéros de 1 à 5 sont déjà attribués



Si le morceau 3 est supprimé



Grandes lignes du processus d'enregistrement

Sur le VS-1680, la procédure d'enregistrement est en gros similaire à celle utilisée sur les enregistreurs multipistes à bande conventionnels. Nous l'avons décomposé ci-dessous : prenez quelques minutes pour lire tous ces points.

1. Reliez les instruments et les microphones au VS-1680.
2. Enregistrez les parties de base du morceau : basse/batterie, etc...
3. Enregistrez les parties supplémentaires (guitares électriques, synthétiseurs, voix...) en vous guidant sur les parties de base.
4. Si vous faites quelques erreurs en cours d'enregistrement, il suffit de réenregistrer les passages où elles se sont produites (Punch-In/Punch-Out).
5. Ajustez le niveau, le panoramique, l'égalisation et les autres paramètres, ce pour chaque piste enregistrée.
6. Si vous vous retrouvez à court de pistes, vous pouvez fusionner plusieurs pistes sur une seule (procédure de Track Bouncing).
7. Mixez toutes ces pistes, et enregistrez le résultat sur un magnétophone externe : vous disposez à présent d'une bande Master.

Il est temps, à présent, d'essayer l'enregistrement multipiste. Nous allons traiter le sujet par quelques exemples.

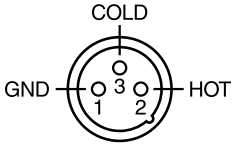
Brancher les instruments

1. Réglez le fader Master aussi bas que possible.
2. Reliez instruments et microphones aux prises d'entrée.

Le jack INPUT 8 et celui repéré GUITAR (Hi-Z) ne peuvent être utilisés simultanément. C'est le jack GUITAR (Hi-Z) qui a la priorité lorsque deux prises sont occupées. Par conséquent, si vous désirez utiliser l'entrée 8 "normale", assurez-vous qu'aucun jack n'est déjà inséré dans le connecteur GUITAR (Hi-Z)

? **GUITAR (Hi-Z)** (Annexes p. 63)

* *Le câblage des broches des connecteurs de type XLR est indiqué ci-dessous. Avant d'effectuer les connexions, vérifiez que ce câblage est compatible avec celui de vos autres appareils.*



* *Si vous avez disposé vos micros trop près de vos enceintes, un phénomène de Larsen (sifflements) peut apparaître. Pour y remédier :*

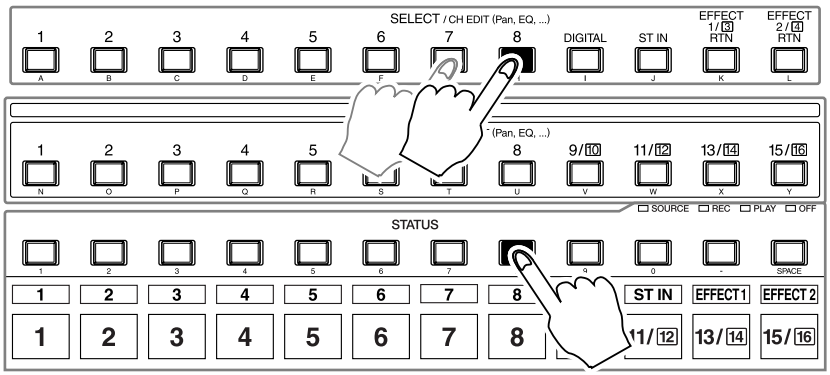
1. Modifiez l'orientation de vos microphones.
2. Éloignez vos microphones de vos enceintes.
3. Baissez le niveau d'écoute.

Enregistrement des pistes

1. Sélectionnez une piste en enregistrement. Tout en maintenant [REC] enfoncée, appuyez sur la touche STATUS de la piste sur laquelle vous désirez enregistrer.

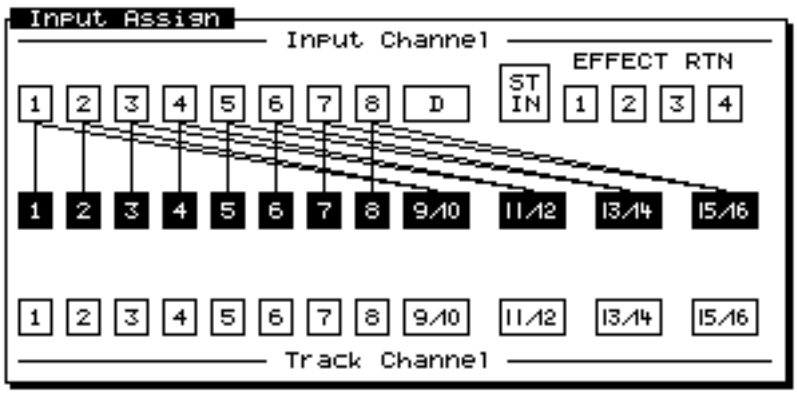
L'indicateur de la touche se met alors à clignoter en rouge.

2. Sélectionnez la source que vous désirez enregistrer sur la piste. Tout en maintenant enfoncée la touche STATUS de la piste sur laquelle vous désirez enregistrer, appuyez sur la touche SELECT de la voie d'entrée que vous désirez assigner à la piste. L'indicateur de la touche se met à clignoter.



Sources assignées aux pistes

Dans un morceau nouvellement créé, les sources sont assignées aux pistes comme indiqué ci-dessous :



3. Passez à la console d'entrées. Appuyez sur [FADER] pour allumer l'indicateur IN.

4. Déterminez le niveau de la source. Comme le son que vous enregistrez passe d'abord par le fader, celui-ci devrait normalement se trouver aux alentours du repère 0 dB.

5. Réglez la sensibilité d'entrée, grâce au potentiomètre INPUT de la voie d'entrée assignée comme source. Pour avoir un signal d'entrée suffisamment fort, montez autant que possible le niveau de vos instruments. Réglez ensuite INPUT aussi fort que possible, sans toutefois allumer l'indicateur PEAK. Normalement, cette région doit correspondre à un niveau VU-mètre de -12 à 0 dB pour un fader de voie réglé à 0 dB.

6. Appuyez sur [REC].
L'indicateur de la touche clignote en rouge.

7. Appuyez sur [PLAY].
L'indicateur de la touche s'allume en vert, et l'enregistrement débute. Commencez alors à jouer.

8. Une fois que vous avez fini votre enregistrement, appuyez sur [STOP]. Le morceau s'arrête alors.

9. Écoutez ce que vous venez d'enregistrer. Pour revenir au début du morceau, appuyez sur [ZERO].

10. Passez alors à la console de retours de piste. Appuyez sur [FADER] afin d'allumer l'indicateur TR.

11. Appuyez sur [PLAY] pour lancer la lecture du morceau.

12. Avec les faders de voie et le fader Master, réglez le niveau à une valeur confortable.

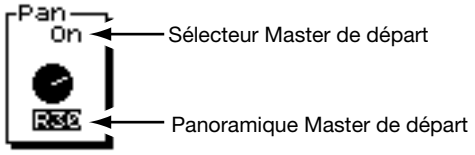
13. L'enregistrement que vous venez de réaliser vous satisfait-il ? Si oui, sauvegardez les données du morceau sur le disque, en suivant la procédure décrite dans "Sauvegarder un morceau enregistré" (page 63).

Si vous enregistrez en stéréo

Lorsque vous enregistrez sur les pistes 9/10 à 15/16 (pistes stéréo), ou lorsque vous enregistrez sur des pistes avec Stereo Link (voir page 161), vous pouvez régler le panoramique de chaque voie d'entrée. Une fois l'étape 5 ci-dessus effectuée, procédez comme indiqué ci-dessous :

5-1. Appuyez sur la touche SELECT de la voie d'entrée que vous désirez assigner en tant que source.
L'indicateur de la touche s'allume, et l'écran Input Mixer apparaît à l'écran.

5-2. Appuyez sur [F1 (Pan)]. Si la mention "Pan" n'apparaît pas au-dessus de la touche [F1], appuyez d'abord sur [PAGE] jusqu'à ce que "Pan" soit affichée, puis appuyez sur [F1 (Pan)]. Autre possibilité : appuyez sur [▲], [▼], [◀] et [▶] afin de positionner le curseur sur "Pan".



5-3. Pour déplacer le curseur, appuyez sur [▲] et [▼] . Faites tourner la molette TIME/VALUE.

(Master Send Switch)

Lorsque ce commutateur est réglé sur "On", la source de chaque voie d'entrée, au lieu de se voir assignée au bus d'enregistrement (RECORDING), est directement envoyée sur le bus de mixage (MIX). Positionnez-le sur "On" si, par exemple, vous désirez simplement mixer les entrées sans les enregistrer. Toutefois, les sources déjà assignées au bus RECORDING ne peuvent être envoyées simultanément au bus MIX.

(Master Send Pan)

Ce potentiomètre permet d'ajuster la position panoramique (L63-0-R63) du signal envoyé vers les bus MIX et RECORDING.

5-4. Répétez les étapes 5-1 à 5-3 pour toutes les voies d'entrée pour lesquelles vous désirez effectuer des réglages de panoramiques.

5-5. Une fois les réglages de panoramiques effectués, appuyez sur [PLAY (DISPLAY)].
Vous reviendrez ainsi en mode PLAY.

Sauvegarder un morceau enregistré (Song Store)

Si vous éteignez l'appareil sans autre précaution, ou en cas de coupure ou de problème de tension secteur, vous perdrez tout ce que vous aurez enregistré depuis sa mise sous tension. Une fois perdues, les données non sauvegardées sont irrécupérables. Pour éviter tout problème, procédez comme suit pour sauvegarder vos morceaux sur disque.

* *Lorsque la séance d'enregistrement est particulièrement importante, ou si vous utilisez le VS-1680 pendant longtemps, nous vous recommandons instamment de procéder fréquemment à des sauvegardes.*

1. Maintenez [SHIFT] enfoncée, puis appuyez sur [STORE (ZERO)].

2. La mention "STORE OK?" apparaît alors à l'écran. Appuyez sur [YES]. Une fois la sauvegarde effectuée avec succès, l'affichage initial réapparaît. Si vous désirez annuler la procédure de sauvegarde, il suffit d'appuyer sur [NO].

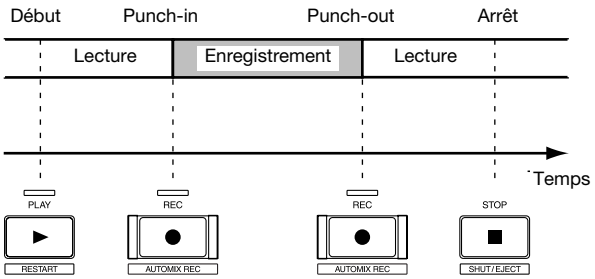
* *Les données des morceaux de démonstration sont protégées contre toute modification ou effacement (voir "Song Protect", page 81). Il est donc impossible de procéder à des opérations de sauvegarde avec des morceaux de démonstration. Autrement dit, même si vous appuyez sur [YES] lors de l'étape 2 alors qu'un morceau de démonstration est sélectionné, le message "Song Protected" apparaîtra, et la procédure sera interrompue.*

Réenregistrer une partie d'un morceau (Punch-In/Punch-Out)

Parfois, lorsque vous écoutez une prise, vous jugerez qu'il est inutile de la refaire, mais qu'il convient tout de même de corriger certains passages contenant des fausses notes ou des erreurs de mise en place. La procédure suivante permet de ne réenregistrer que des parties sélectionnées d'un enregistrement. Le passage de lecture en enregistrement s'appelle "punch-in", et le passage d'enregistrement en lecture "punch-out".

Utilisation de la touche RECORD (Punch-in manuel 1)

Pour effectuer les punch In et Out, il suffit de se servir des touches de déplacement :



1. Maintenez [REC] enfoncée puis appuyez sur la (les) touche(s) STATUS de la (des) pistes que vous désirez réenregistrer.

2. Appuyez sur [ZERO] afin de revenir au début du morceau.

3. Appuyez sur [PLAY] afin de lancer la lecture du morceau. A ce stade, **c'est ce qui a déjà été enregistré sur la(les) piste(s)** que vous désirez réenregistrer que vous entendez.

4. Appuyez à nouveau sur la (les) touche(s) STATUS. Le témoin clignote alternativement en rouge et orange. A présent, vérifiez que ce que vous entendez en écoute est **la source que vous désirez enregistrer sur la piste**.

5. En cours de lecture du morceau, chaque pression sur la touche fait passer de la source à la piste et inversement. Avec le potentiomètre de sensibilité d'entrée, ajustez le niveau de la source de façon à ce qu'il corresponde parfaitement à celui de la précédente prise.

6. Une fois la sensibilité d'entrée ajustée, appuyez sur [STOP].

7. Retournez au point de Localisation à partir duquel vous désirez reprendre votre enregistrement.

8. Appuyez de nouveau sur [PLAY] afin de lancer la lecture du morceau.

9. Une fois que vous avez atteint l'endroit précis où vous désirez repasser en enregistrement, appuyez sur [REC].

Le VS-1680 passe alors en mode Record : vous pouvez donc commencer le réenregistrement du morceau ou d'une prise.

10. Une fois l'enregistrement terminé, appuyez à nouveau sur [REC] (ou sur [PLAY] afin de reprendre la lecture du morceau).

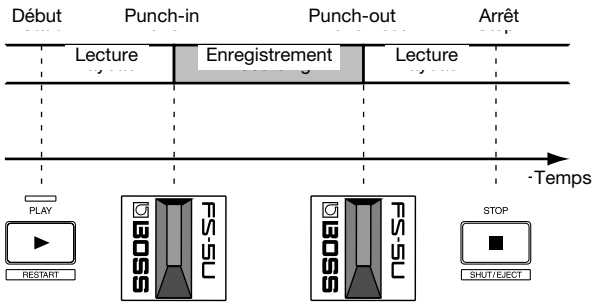
11. Chaque fois que vous appuyez sur la touche [REC], l'appareil effectue soit un Punch-in, soit un Punch-out. Répétez les étapes 9 et 10 pour toutes les autres pistes que vous désirez réenregistrer.

12. Appuyez sur [STOP] pour arrêter le morceau.

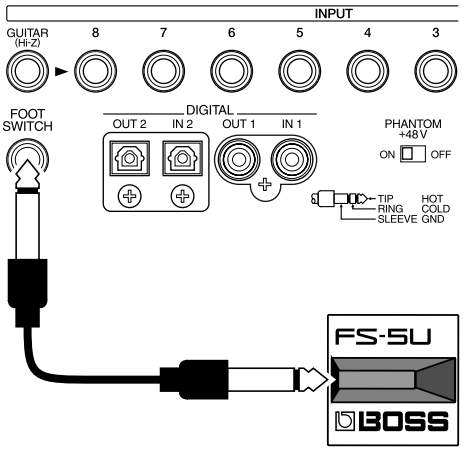
13. Écoutez ce que vous avez réenregistré. Revenez au début du morceau, puis appuyez sur [PLAY].

Utilisation d'une pédale (Footswitch) [Punch-in manuel 2]

Vous pouvez utiliser une pédale de type Footswitch (interrupteur au pied) pour commander les Punch-in et Punch-out - ce qui est très pratique lorsqu'il est difficile de jouer simultanément de votre instrument et d'appuyer sur les touches d'enregistrement. Vous pouvez utiliser, par exemple, les modèles DP-2 ou BOSS FS-5U.



Reliez une pédale optionnelle (DP-2 ou Boss FS-5U, par exemple) à la prise FOOTSWITCH du VS-1680.



1. Maintenez enfoncée [SHIFT] puis appuyez sur [F5 (SYSTEM)]. L'icône du menu System apparaît alors à l'écran. Si ce n'est âs le cas, alors appuyez sur [F6 (EXIT)].

2. Appuyez sur [F1 (SYSPM)]. Si cette mention n'apparaît pas au-dessus de la touche [F1], appuyez d'abord sur [PAGE] jusqu'à ce que "SYSPM" soit affichée, puis appuyez sur [F1 (SYSPM)].

3. Avec les touches [▲], [▼], [◀] et [▶], sélectionnez "Foot Sw". Si cette mention n'apparaît pas à l'écran, alors appuyez sur [F2 (Prm 2)].

FootSw (icône Foot switch)

Vous pouvez régler ici la fonction de la pédale de Footsitch reliée à la prise FOOT SWITCH.

Play/Stop: Chaque pression sur la pédale fait soit passer en mode lecture, soit arrête la machine.

Record: Assure la même fonction que la touche [REC]. Vous pouvez donc passer de lecture en enregistrement au cours de manipulations de Punch-in manuel.

TapMarker: Assure la même fonction que la touche [TAP]. Autrement dit, un Marqueur est posé à chaque fois que vous appuyez sur la pédale.

Next: Assure la même fonction que la touche [NEXT]. Chaque pression sur la pédale fait donc passer au début ou à la fin de la phrase suivante.

Previous: Assure la même fonction que la touche [PREVIOUS]. Chaque pression sur la pédale fait donc passer au début ou à la fin de la phrase précédente.

GPI: Contrôle la lecture et l'enregistrement du morceau, selon le signal de trigger GPI Reçu sur le jack FOOT SWITCH.

? **GPI** (Annexes p. 63)

4. Sélectionnez "Record" avec la molette TIME/VALUE.

5. Appuyez sur [PLAY (DISPLAY)].

Vous reviendrez alors en mode Lecture.

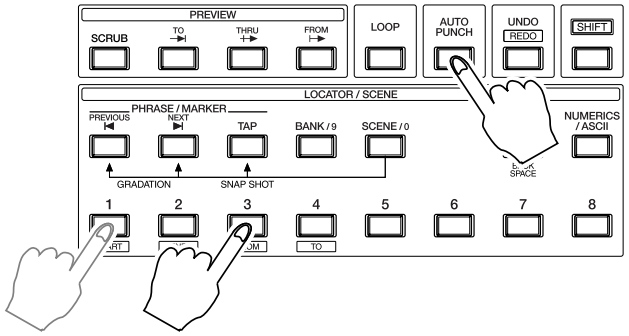
Vous pouvez à présent, via la pédale de Footswitch, faire passer le VS-1680, via le jack FOOTSWITCH, de Punch-In à Punch-Out, comme décrit dans "Utilisation de la touche RECORD (Punch-in manuel 1)", page 63. Il suffit d'utiliser la pédale au lieu de la touche [REC] pour effectuer l'opération.

Spécifier à l'avance le début d'un enregistrement (Auto Punch-in)

Si vous le désirez, vous pouvez déterminer précisément les endroits où l'appareil effectuera son Punch-in et son Punch-out. La fonction correspondante s'appelle **Auto Punch-In**. Elle est très pratique si vous devez effectuer un Punch-in ou out à un instant bien précis. Avant de commencer l'enregistrement, réglez les positions du punch-in et du punch-out. Pour ce faire, il existe trois méthodes, décrites ci-après. Utilisez celle qui correspond le mieux à votre situation.

Utiliser les Locateurs

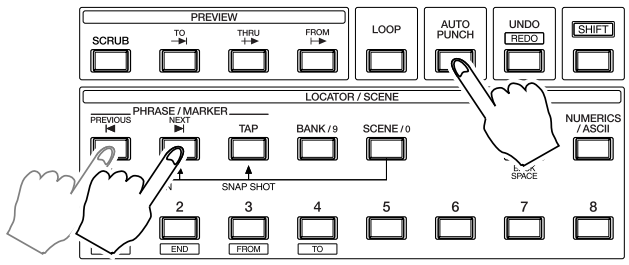
1. Déterminez les points de Locateurs où vous désirez effectuer un Punch-in/Punch-out.
2. Tout en maintenant [AUTO PUNCH] enfoncée, appuyez sur la touche LOCATOR spécifiant la position où vous désirez entrer en enregistrement (Punch-in).
3. Puis, sans relâcher la touche [AUTO PUNCH], appuyez sur la touche LOCATOR spécifiant la position où vous désirez sortir d'enregistrement (Punch-out).



Utiliser les Marqueurs

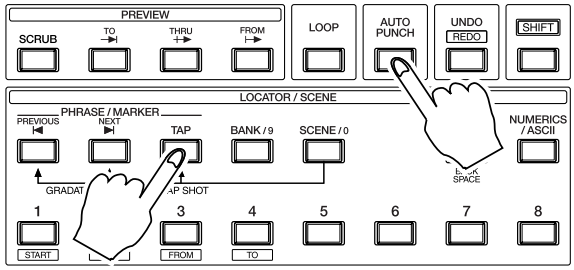
Vous pouvez également définir l'espace compris entre deux Marqueurs adjacents pour définir la région concernée par un Punch-in/out.

1. Placez des Marqueurs où vous désirez effectuer un Punch-in/Punch-out.
2. Allez au point de Marqueur désiré pour le point de Punch-in.
3. Tout en maintenant [AUTO PUNCH] enfoncée, appuyez sur la touche [NEXT].
4. Puis, sans relâcher la touche [AUTO PUNCH], appuyez sur [PREVIOUS].



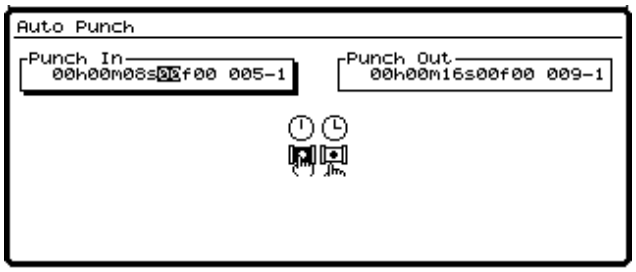
Spécifier les points en cours de lecture :

1. Appuyez sur [PLAY] afin de lancer la lecture du morceau.
2. Au moment précis où vous atteignez le point de Punch-in désiré, maintenez [AUTO PUNCH] enfoncée et appuyez sur [TAP].
3. Tout en maintenant [AUTO PUNCH] enfoncée, attendez le point de Punch-out désiré, puis appuyez encore une fois sur [TAP].
4. Appuyez sur [STOP].



Ajuster finement le segment de Punch-In :

1. Maintenez [SHIFT] enfoncée puis appuyez sur [AUTO PUNCH].



2. Les points de Punch-in et de Punch-out apparaissent à l'écran. Utilisez [◀] et [▶] afin de positionner le curseur sur le point de marqueur que vous désirez ajuster. Toutefois, si aucun point de marqueur n'est mémorisé à l'endroit en cours, la mention "–h–m–s–f– ––" apparaît à l'écran.

A présent, les touches de fonction effectuent les actions suivantes :

[F1 (In)]: Place le curseur au point de Punch-in.
[F2 (NOW)]: Valide la position en cours comme point de Punch-in/out.
[F3 (JUMP)]: Pour aller au point de Punch-in/out.
[F4 (Out)]: Place le curseur au point de Punch-out.
[F6 (EXIT)]: Permet de quitter l'écran.

3. Une fois le champ de saisie choisi, modifiez sa valeur avec la molette TIME/VALUE.
4. Une fois toutes les modifications effectuées, appuyez sur [F6 (EXIT)].

L'écran du menu Utility apparaît alors à l'écran. Autre possibilité : appuyer sur [PLAY (DISPLAY)], pour revenir en mode Lecture.

Procédure d'enregistrement

1. Maintenez [REC] enfoncée puis appuyez sur la touche STATUS de la piste que vous désirez réenregistrer.

2. Appuyez sur [ZERO] afin de retourner au début du morceau.

3. Appuyez sur [PLAY] afin de lancer la lecture du morceau.

A ce stade, c'est **ce qui est déjà enregistré sur la piste que vous entendez**.

4. Appuyez de nouveau sur la touche STATUS.

L'indicateur clignote alors en rouge et orange. Assurez-vous que ce que vous **entendez à présent correspond à la source que vous désirez enregistrer sur la piste**.

5. Au cours de la lecture du morceau, chaque fois que vous appuyez sur la touche, vous commutez l'écoute de la source à la piste. Avec le potentiomètre de sensibilité d'entrée, ajustez le niveau de la source de façon à le faire correspondre à ce qui est déjà enregistré.

6. Une fois la sensibilité d'entrée réglée, appuyez sur [STOP].

7. Appuyez sur [AUTO PUNCH].

L'indicateur de la touche s'allume, et le mode d'enregistrement Auto Punch-in est activé.

8. Allez en un point de Locateur à partir duquel vous désirez refaire l'enregistrement.

9. Appuyez sur [REC].

10. Appuyez à nouveau sur [PLAY]. La lecture du morceau reprend.

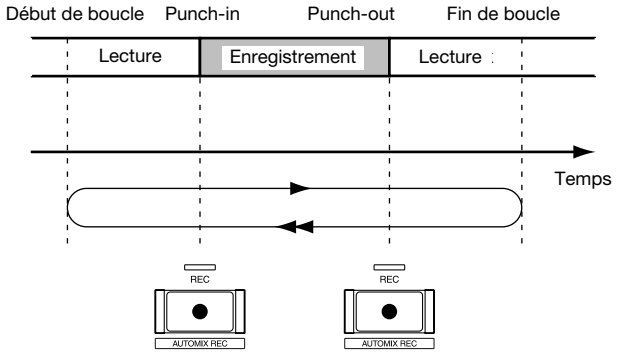
11. Le VS-1680 passe automatiquement en mode d'enregistrement lorsqu'il atteint le point de Punch-in que vous avez réglé. Commencez alors à jouer.

12. Lorsqu'il atteint le point de Punch-out que vous avez réglé, le VS-1680 repasse en mode Lecture. Appuyez sur [STOP] pour arrêter le morceau.

13. Réécoutez ce que vous avez réenregistré. Pour ce faire, retournez au début du morceau, puis appuyez sur [PLAY].

Réenregistrer plusieurs fois de suite le même passage (Loop Recording)

Le VS-1680 permet de lire en boucle un passage spécifié (Loop), et d'y utiliser le mode Auto Punch-In. C'est ce qu'on appelle l'**enregistrement en boucle (Loop Recording)**. Ce mode est très pratique si vous désirez écouter le résultat immédiatement après enregistrement, ou si vous désirez enregistrer plusieurs versions d'un même solo de guitare à la file, pour mieux pouvoir les comparer ensuite.



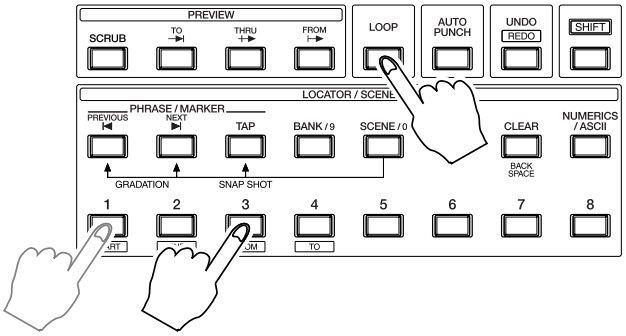
Avant de commencer à enregistrer, spécifiez les points de début et de fin de la boucle. Pour ce faire, il existe trois méthodes différentes. Utilisez celle qui est appropriée à votre situation.

* *Pour spécifier le passage concerné par le réenregistrement (points de Punch-in et de Punch-out), veuillez vous référer à la section précédente, "Auto Punch-In".*

* *Faites en sorte que la boucle contienne tout le passage à réenregistrer (c'est-à-dire qu'elle aille bien du point de Punch-in au point de Punch-out). Si le passage n'est pas entièrement couvert par la boucle, l'enregistrement ne démarrera peut-être pas à l'endroit désiré, ou pourra se trouver interrompu avant la fin.*

Utiliser les Locateurs

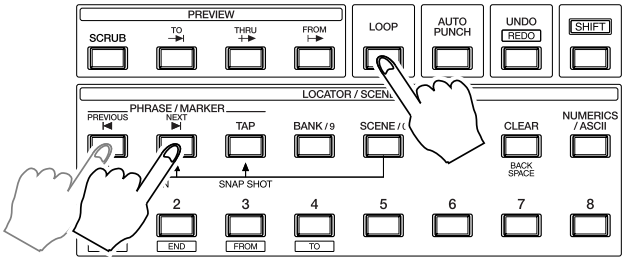
1. Déterminez les points de Locateurs où vous désirez que la boucle commence et se termine.
2. Tout en maintenant [LOOP] enfoncée, appuyez sur la touche LOCATOR spécifiant le point de Locateur où vous désirez faire commencer la boucle.
3. Puis, sans relâcher la touche [LOOP], appuyez sur la touche LOCATOR spécifiant la position où vous désirez que la boucle se termine.



Utiliser les Marqueurs

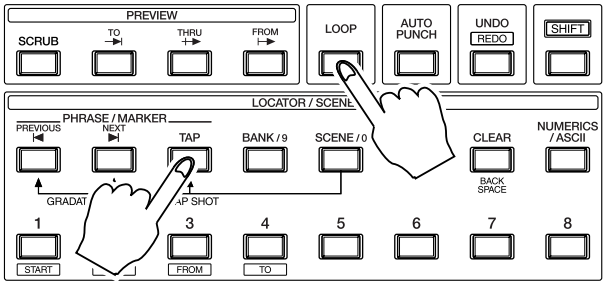
Vous pouvez également définir l'espace compris entre deux Marqueurs adjacents pour définir la région à lire en boucle.

1. Déterminez les points de Locateurs où vous désirez effectuer un Punch-in/Punch-out.
2. Allez au Marqueur désiré pour le début de la boucle.
3. Tout en maintenant [LOOP] enfoncée, appuyez sur la touche [NEXT].
4. Puis, sans relâcher la touche [LOOP], appuyez sur [PREVIOUS].



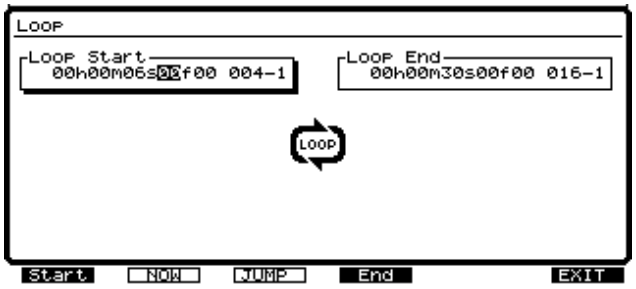
Spécifier les points en cours de lecture :

1. Appuyez sur [PLAY] afin de lancer la lecture du morceau.
2. Au moment précis où vous atteignez le point de début de boucle, maintenez [LOOP] enfoncée et appuyez sur [TAP].
3. Tout en maintenant [LOOP] enfoncée, attendez le point de fin de boucle désiré, puis appuyez encore une fois sur [TAP].
4. Appuyez sur [STOP].



Ajuster finement les limites de la boucle :

1. Maintenez [SHIFT] enfoncée puis appuyez sur [LOOP].



2. Les points de début et de fin de boucle apparaissent à l'écran. Utilisez [◀] et [▶] afin de positionner le curseur sur le point de marqueur que vous désirez ajuster. Toutefois, si aucun point de marqueur n'est mémorisé à l'endroit en cours, la mention "–h–m–s–f– ——" apparaît à l'écran.

A présent, les touches de fonction effectuent les actions suivantes :

[F1 (Start)]: Place le curseur au point de départ de la boucle.

[F2 (NOW)]: Valider la position en cours comme point de début/fin de boucle.

[F3 (JUMP)]: Permet d'aller directement au point de début/fin de boucle.

[F4 (End)]: Place le curseur au point de fin de la boucle.

[F6 (EXIT)]: Permet de quitter l'écran.

3. Une fois le champ de saisie choisi, modifiez sa valeur avec la molette TIME/VALUE.
4. Une fois toutes les modifications effectuées, appuyez sur [F6 (EXIT)].

L'écran du menu Utility apparaît alors à l'écran.
Autre possibilité : appuyer sur [PLAY (DISPLAY)], pour revenir en mode Lecture.

Procédure d'enregistrement :

1. Maintenez [REC] enfoncée puis appuyez sur la touche STATUS de la piste que vous désirez réenregistrer.
2. Appuyez sur [ZERO] afin de retourner au début du morceau.
3. Appuyez sur [PLAY] afin de lancer la lecture.

A ce stade, c'est ce qui est déjà enregistré sur la(les) piste(s) que vous entendez.

4. Appuyez de nouveau sur la touche STATUS.

L'indicateur clignote alors en rouge et orange. Assurez-vous que ce que vous entendez à présent correspond à la source que vous désirez enregistrer sur la piste.

5. Au cours de la lecture du morceau, chaque fois que vous appuyez sur la touche, vous commutez l'écoute de la source à la piste. Avec le potentiomètre de sensibilité d'entrée, ajustez le niveau de la source de façon à le faire correspondre à ce qui est déjà enregistré.
6. Une fois la sensibilité d'entrée réglée, appuyez sur [STOP].
7. Appuyez sur [LOOP].

L'indicateur de la touche s'allume, et le mode d'enregistrement Auto Punch-in est activé.

8. Appuyez sur [AUTO PUNCH].

L'indicateur de la touche s'allume. L'appareil est à présent réglé pour l'enregistrement en boucle.

9. Appuyez sur [PLAY].

La lecture du morceau commence. Ce dernier est lu jusqu'à ce que la fin du passage lu en boucle soit atteinte : l'appareil va alors se recaler au point marquant le début de la boucle, et la lecture reprend.

10. Appuyez sur [REC] lorsque vous désirez commencer le réenregistrement. Le VS-1680 passera alors automatiquement en mode enregistrement dès qu'il atteindra le point de début de boucle. Commencez alors à jouer.
11. Lorsqu'il atteint le point de Punch-out que vous avez réglé, le VS-1680 repasse en mode Lecture, et va jusqu'au point de fin de boucle. Arrivé là, il repart se caler au début de la boucle, et la lecture reprend.
12. Réécoutez alors ce que vous avez réenregistré. Si ce que vous avez fait ne vous satisfait pas, retournez aux points 10 et 11.
13. Appuyez sur [STOP] pour arrêter le morceau.
14. Écoutez à nouveau ce que vous avez fait. Appuyez sur [LOOP].

L'indicateur de la touche s'éteint.

15. Appuyez sur [AUTO PUNCH].

L'indicateur de la touche s'éteint.

16. Retournez au début du morceau, puis appuyez sur [PLAY].

Enregistrement sur d'autres pistes (Overdubbing)

En enregistrement multipiste, le processus normal consiste, lorsqu'on enregistre de nouvelles pistes, à écouter les anciennes pour se guider. C'est ce qu'on appelle l'overdubbing.

1. Sélectionnez les pistes que vous désirez écouter. Pour ce faire, tout en maintenant [STOP] enfoncée, appuyez sur les touches STATUS des pistes que vous désirez écouter en cours d'overdubbing.

Les indicateurs de touche clignotent en vert.

2. Sélectionnez les pistes que vous désirez enregistrer. Pour ce faire, tout en maintenant [REC] enfoncée, appuyez sur les touches STATUS des pistes que vous désirez enregistrer en cours d'overdubbing.

Les indicateurs de touche clignotent en rouge.

3. Sélectionnez les sources que vous désirez enregistrer sur les pistes. Pour ce faire, tout en maintenant enfoncées les touches STATUS des pistes sur lesquelles vous désirez enregistrer, appuyez sur les touches SELECT correspondant aux voies d'entrée dont vous désirez assigner les signaux aux pistes.

Les indicateurs de touche clignotent.

4. A présent, vous êtes prêt à effectuer votre overdub. Pour effectuer l'enregistrement puis vérifier ce que vous avez fait, suivez les étapes 4 à 17 de "Enregistrer sur les pistes" (page 61).

Enregistrer sur la piste virtuelle 2

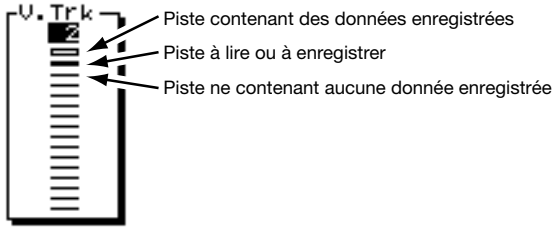
Le VS-1680 possède 16 pistes, chacune d'entre elles pouvant accéder à 16 pistes auxiliaires, appelées "pistes virtuelles" (V-tracks). Si vous utilisez ces pistes à leur potentiel maximal, vous pouvez créer des enregistrements posédant un maximum de 256 (16 x 16) pistes.

1. Appuyez sur la touche SELECT des pistes sur lesquelles vous désirez choisir une piste virtuelle.

L'indicateur de la touche s'allume. L'écran Track Mixer (mixage des retours pistes) apparaît alors à l'écran.

2. Appuyez sur [F5 (V.Trk)]. Si la mention "V.Trk" n'apparaît pas en regard de la touche [F5], alors appuyez d'abord sur [PAGE] jusqu'à ce que la mention "V.Trk" apparaisse, puis appuyez sur [F5 (V.Trk)].

3. Choisissez votre piste virtuelle avec la molette TIME/VALUE.



4. Appuyez sur [PLAY (DISPLAY)].
Vous retournerez alors en mode Lecture.

5. Comme décrit dans "Enregistrement des pistes", page 61, enregistrez puis vérifiez ce que vous avez fait.

Utilisation des effets

Si vous avez installé des cartes d'extension d'effets modèle VS8F-2 dans votre VS-1680, vous disposez d'un maximum de 4 effets stéréo de haute qualité. Essayons d'ajouter quelques effets...

* *Si vous désirez des instructions concernant l'installation d'une VS8F-2, veuillez vous reporter à "Installation de la carte d'extension effets", page 57 du manuel "Prise en main".*

Ajouter des effets en lecture

Vous pouvez ajouter des effets (réverbération ou délai, par exemple) en cours de lecture. Dans l'exemple suivant, nous allons voir comment utiliser la VS8F-2 pour ajouter de la réverbération à la piste 8.

Sélectionner un effet :

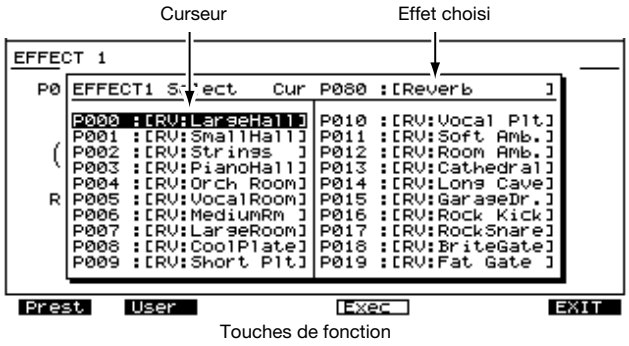
1. Maintenez [SHIFT] enfoncée, puis appuyez sur [F3 (EFFECT A)]. Le menu Effect A apparaît.

> **Si la mention "No Effect Board" apparaît**
> Cela signifie qu'aucune carte VS8F-2 n'est installée. Dans ce cas, il est évidemment impossible de se servir d'effets internes...
> Si, une carte VS8F-2 étant installée, ce message apparaît quand même, cela signifie que ladite carte n'est pas correctement reconnue par le VS-1680. Effectuez une procédure d'extinction, puis mettez l'appareil hors tension, comme décrit dans "Éteindre l'appareil" (page 32). Réinstallez alors correctement la carte VS8F-2.

2. Appuyez sur [F1 (EFX1)].
L'écran de réglage Effects 1 apparaît alors à l'écran.

3. Sélectionnez l'effet de votre choix, puis appuyez sur [F2 (Sel)].
La liste des effets disponibles apparaît.

4. Avec la molette TIME/VALUE, positionnez le curseur sur l'effet que vous désirez utiliser. Pour notre exemple, sélectionnez "P000 :[RV:LargeHall]".
A ce stade, les touches de fonction possèdent les rôles suivants :



[F1 (Preset)]: Affiche la liste des effets de type Preset (Usine)
[F2 (User)]: Affiche la liste des effets de type User (Utilisateur)
[F4 (Exec)]: Permet de sortir de l'écran après avoir sélectionné l'effet.
[F6 (EXIT)]: Permet de sortir de l'écran sans avoir sélectionné l'effet.

5. Après avoir sélectionné l'effet, appuyez sur [F4 (Exec)].
L'écran de réglage Effects 1 réapparaît à l'écran.

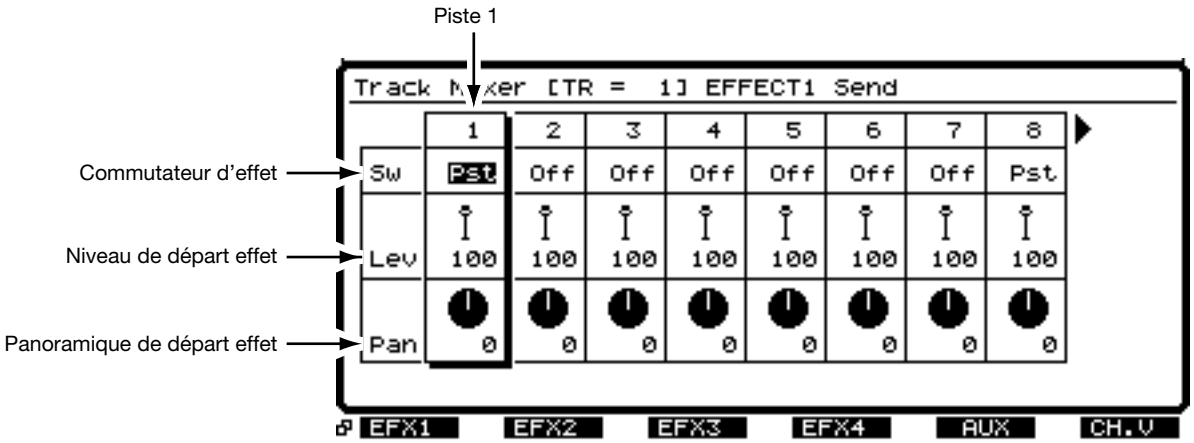
Spéficier les pistes devant être lues :

6. Maintenez [STOP] enfoncée, puis appuyez sur la touche STATUS de la piste que vous désirez lire.
L'indicateur de la touche s'allume alors en vert.

7. Appuyez sur la touche SELECT de la piste à laquelle vous désirez ajouter de la réverbération.
L'indicateur de la touche s'allume, puis l'écran Track Mixer apparaît à l'écran.

8. Appuyez sur [F1 (EFX1)]. Si la mention "EFX1" n'apparaît pas en regard de la touche [F1], appuyez sur [PAGE] jusqu'à faire apparaître "EFX1", puis appuyez sur [F1 (EFX1)].

9. Appuyez sur [F6 (PRM.V)].
Le statut des effets pour toutes les pistes apparaît alors.



10. Pour déplacer le curseur, appuyez sur les touches [▲], [▼], [◀] et [▶]. C'est la molette TIME/VALUE qui permet de régler, pour chaque voie, le commutateur d'effet, le niveau et le panoramique de départ.

Sw (Commutateur d'effet)

Ce sélecteur d'effet permet de déterminer la façon de prélever le signal sur la piste avant de l'envoyer au bus EFFECT. Pour notre exemple, sélectionnez "Pst".

- **Off:** Aucun signal n'est prélevé.
- **Pre:** Le signal est prélevé avant le fader de voie.
- **Pst:** Le signal est prélevé après passage par le fader de la voie.

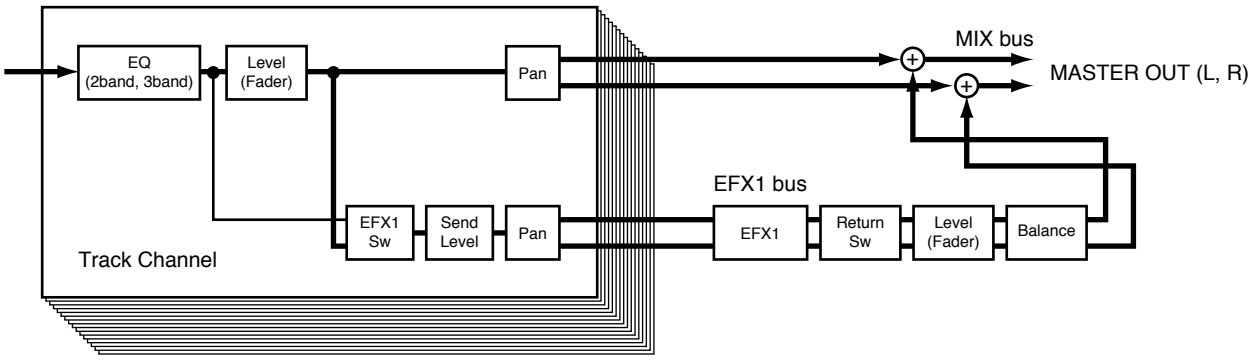
Lev (Niveau de départ effet)

Permet d'ajuster (de 0 à 127) le niveau du signal envoyé sur le bus EFFECT.

Pan (Panoramique de départ effet)

Permet d'ajuster (de L63 à R63, en passant par 0) la position stéréo du signal envoyé sur le bus EFFECT.

La réverbération sera alors ajoutée aux pistes de votre choix. Voici le chemin emprunté par le signal dans cette section :



11. Appuyez sur [PLAY (DISPLAY)].
Vous retournerez alors en mode Lecture. Lisez le morceau et vérifiez que la réverbération s'ajoute au signal de la piste.

Ajouter des effets en enregistrement (mode Send/Return)

Nous allons voir à présent comment ajouter de l'effet au signal arrivant en entrée INPUT 8, puis comment enregistrer le mélange son direct + réverbération sur la piste 8. Cette procédure est très utile si vous désirez enregistrer des voix avec réverbération.

Sélectionner l'effet

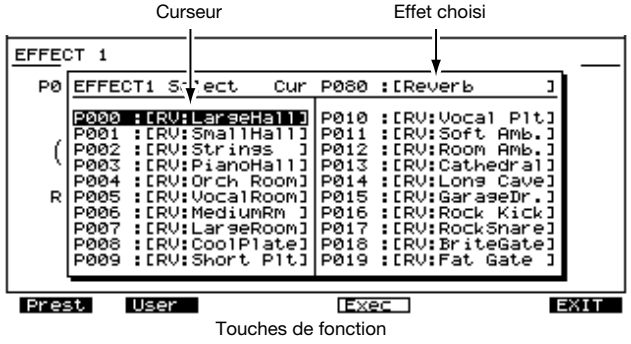
1. Maintenez [SHIFT] enfoncée, puis appuyez sur [F3 (EFFECT A)]. Le menu Effect A apparaît.

> **Si la mention "No Effect Board" apparaît**
> Cela signifie qu'aucune carte VS8F-2 n'est installée. Dans ce cas, il est évidemment impossible de se servir d'effets internes...
> Si, une carte VS8F-2 étant installée, ce message apparaît quand même, cela signifie que ladite carte n'est pas correctement reconnue par le VS-1680. Effectuez une procédure d'extinction, puis mettez l'appareil hors tension, comme décrit dans "Éteindre l'appareil" (page 32). Réinstallez alors correctement la carte VS8F-2.

2. Appuyez sur [F1 (EFX1)].
L'écran de réglage d'Effects 1 apparaît alors.

3. Sélectionnez l'effet de votre choix, puis appuyez sur [F2 (Sel)].
La liste des effets disponibles apparaît alors à l'écran.

4. Avec la molette TIME/VALUE, positionnez le curseur sur l'effet que vous désirez utiliser. Pour notre exemple, sélectionnez "P000 :[RV:LargeHall]".
A ce stade, les touches de fonction possèdent les rôles suivants



[F1 (Preset)]: Affiche la liste des effets de type Preset (Usine)
[F2 (User)]: Affiche la liste des effets de type User (Utilisateur)
[F4 (Exec)]: Permet de sortir de l'écran après avoir sélectionné l'effet.
[F6 (EXIT)]: Permet de sortir de l'écran sans avoir sélectionné l'effet.

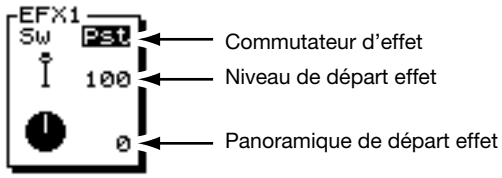
5. Après sélection de l'effet, appuyez sur [F4 (Exec)].
L'écran de réglage Effects 1 réapparaît.

6. Appuyez sur [PLAY (DISPLAY)].
Vous retournerez alors en mode Lecture.

Spécifier la voie d'entrée à laquelle ajouter de l'effet

7. Appuyez sur la touche SELECT de la voie d'entrée 8, celle à laquelle vous désirez ajouter de la réverbération. Le témoin de la touche s'allume, puis l'écran Input Mixer apparaît.

8. Appuyez sur [F1 (EFX1)]. Si la mention "EFX1" n'apparaît pas en regard de la touche [F1], appuyez sur [PAGE] jusqu'à faire apparaître "EFX1", puis appuyez sur [F1 (EFX1)].



9. Pour déplacer le curseur, appuyez sur les touches [▲] et [▼]. Servez-vous de la molette TIME/VALUE afin de régler, pour chaque voie, le commutateur d'effet, le niveau et le panoramique de départ.

Sw (Commutateur d'Effet)

Ce sélecteur d'effet permet de déterminer la façon de prélever le signal sur la piste avant de l'envoyer au bus EFFECT. Pour notre exemple, sélectionnez "Pst".

Off: Aucun signal n'est prélevé.
Pre: Le signal est prélevé avant le fader de voie.
Pst: Le signal est prélevé après passage par le fader de la voie.

Lev (Niveau de départ effet)

Permet d'ajuster (de 0 à 127) le niveau du signal envoyé sur le bus EFFECT.

Pan (Panoramique de départ effet)

Permet d'ajuster (de L63 à R63, en passant par 0) la position stéréo du signal envoyé sur le bus EFFECT.

10. Maintenez [REC] enfoncée, puis appuyez sur la touche STATUS de la piste 8.
L'indicateur de la touche clignote en rouge.

11. Tout en maintenant enfoncée la touche STATUS de la piste 8, appuyez sur la touche SELECT de la voie d'entrée 8 et [EFFECT1 RTN] de la voie d'entrée.
Le témoin de la touche clignote. A présent, la console est configurée de telle sorte que le son direct et le signal d'effet seront tous deux enregistrés sur la piste 8.

12. Enregistrez, puis vérifiez le résultat, comme expliqué dans "Enregistrement des pistes", p. 61.

Ajouter des effets en enregistrement (mode Insert)

Pour des enregistrements de guitare ou de voix, vous désirerez sans doute insérer des effets tels que “Guitar Multi” ou “Vocal Multi”.
Dans l’exemple suivant, nous allons voir comment ajouter un effet “Guitar Multi” à un signal de guitare arrivant sur la prise GUITAR (Hi-Z), et enregistrer le tout en stéréo sur les pistes 9 et 10. Voir page 73 pour le chemin du signal.

Sélectionner l’Effet

1. Branchez votre guitare à l’entrée GUITAR (Hi-Z).
2. Maintenez [SHIFT] enfoncée, puis appuyez sur [F3 (EFFECT A)]. Le menu Effect A apparaît.

> **Si la mention “No Effect Board” apparaît**
> Cela signifie qu’aucune carte VS8F-2 n’est installée. Dans ce cas, il est évidemment impossible de se servir d’effets internes...
> Si, une carte VS8F-2 étant installée, ce message apparaît quand même, cela signifie que ladite carte n’est pas correctement reconnue par le VS-1680. Effectuez une procédure d’extinction, puis mettez l’appareil hors tension, comme décrit dans “Éteindre l’appareil” (page 32). Réinstallez alors correctement la carte VS8F-2.

3. Appuyez sur [F1 (EFX1)].

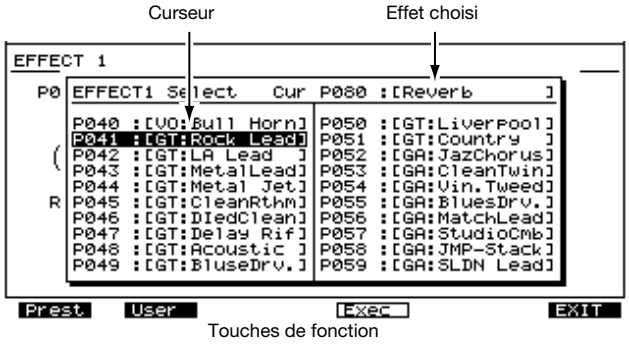
L’écran de réglage d’Effects 1 apparaît alors à l’écran.

4. Sélectionnez l’effet de votre choix, puis appuyez sur [F2 (Sel)].

La liste des effets disponibles apparaît alors à l’écran.

5. Avec la molette TIME/VALUE, positionnez le curseur sur l’effet que vous désirez utiliser. Pour notre exemple, sélectionnez “P051 :[GT:Country]”.

A ce stade, les touches de fonction possèdent les rôles suivants :



[F1 (Preset)]: Affiche la liste des effets de type Preset (Usine)
[F2 (User)]: Affiche la liste des effets de type User (Utilisateur)
[F4 (Exec)]: Permet de sortir de l’écran après avoir sélectionné l’effet.
[F6 (EXIT)]: Permet de sortir de l’écran sans avoir sélectionné l’effet.

6. Après avoir sélectionné l’effet, appuyez sur [F4 (Exec)].

L’écran de réglage Effects 1 réapparaît.

7. Appuyez sur [PLAY (DISPLAY)].

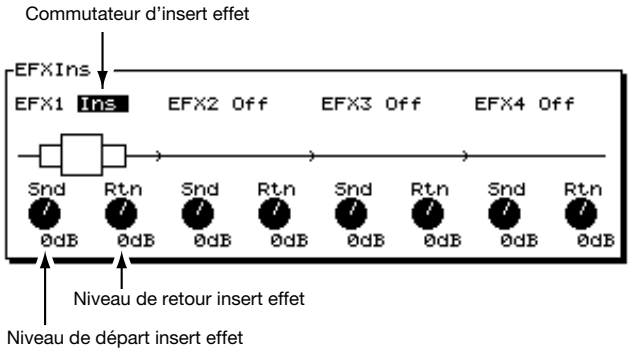
Vous retournerez alors en mode Lecture.

Spéficier la voie d’entrée à laquelle appliquer l’effet

8. Appuyez sur la touche SELECT de la voie d’entrée 8.

L’écran Input Mixer apparaît.

9. Appuyez sur [F1 (Ef1In)]. Si la mention “Ef1In” n’apparaît pas en regard de la touche [F1], appuyez sur [PAGE] jusqu’à faire apparaître “Ef1In”, puis appuyez sur [F1 (Ef1In)].
10. Appuyez sur [YES].



11. Pour déplacer le curseur, appuyez sur les touches [▲], [▼], [◄] et [►]. Servez-vous de la molette TIME/VALUE afin de régler, pour la voie 8, le commutateur d’insert effet, le niveau de départ et celui de retour insert de l’effet.

(Commutateur)

Ce sélecteur d’effet permet de choisir le mode d’insertion de l’effet. Ici, sélectionnez “InsR”.

Off: Aucune insertion.
Ins: Insère l’effet stéréo sur les deux canaux.
InsL: Insère dans le canal gauche de l’effet stéréo.
InsR: Insère dans le canal droit de l’effet stéréo.
InsS: Insère en série dans les canaux gauche et droit de l’effet stéréo.

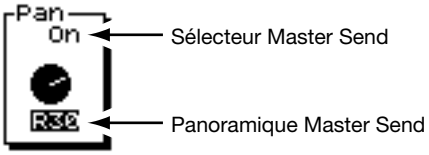
Snd (Niveau de départ insert effet)

Permet d’ajuster (de -42 à +6 dB) le niveau du signal envoyé à l’effet de type Insert.

Rtn (Niveau de retour insert effet)

Permet d’ajuster (de -42 à +6 dB) le niveau du signal revenant de l’effet de type Insert.

12. Appuyez sur [PAGE] jusqu'à ce que la mention "Pan" apparaisse en regard de [F1], puis appuyez sur [F1 (Pan)].



13. Pour déplacer le curseur, appuyez sur les touches [▲] et [▼]. C'est la molette TIME/VALUE qui permet de régler, pour la voie d'entrée 8, le commutateur d'effet et le panoramique Master Send.

(Sélecteur Master Send)

Lorsque ce commutateur est réglé sur "On", la source de chaque voie d'entrée, au lieu d'être assignée au bus d'enregistrement (RECORDING), se voit envoyée directement sur le bus MIX. Il convient d'utiliser ce réglage si, par exemple, vous désirez mixer les entrées entre elles, sans les enregistrer. Veuillez noter toutefois que les sources déjà assignées au bus d'enregistrement ne seront pas disponibles.

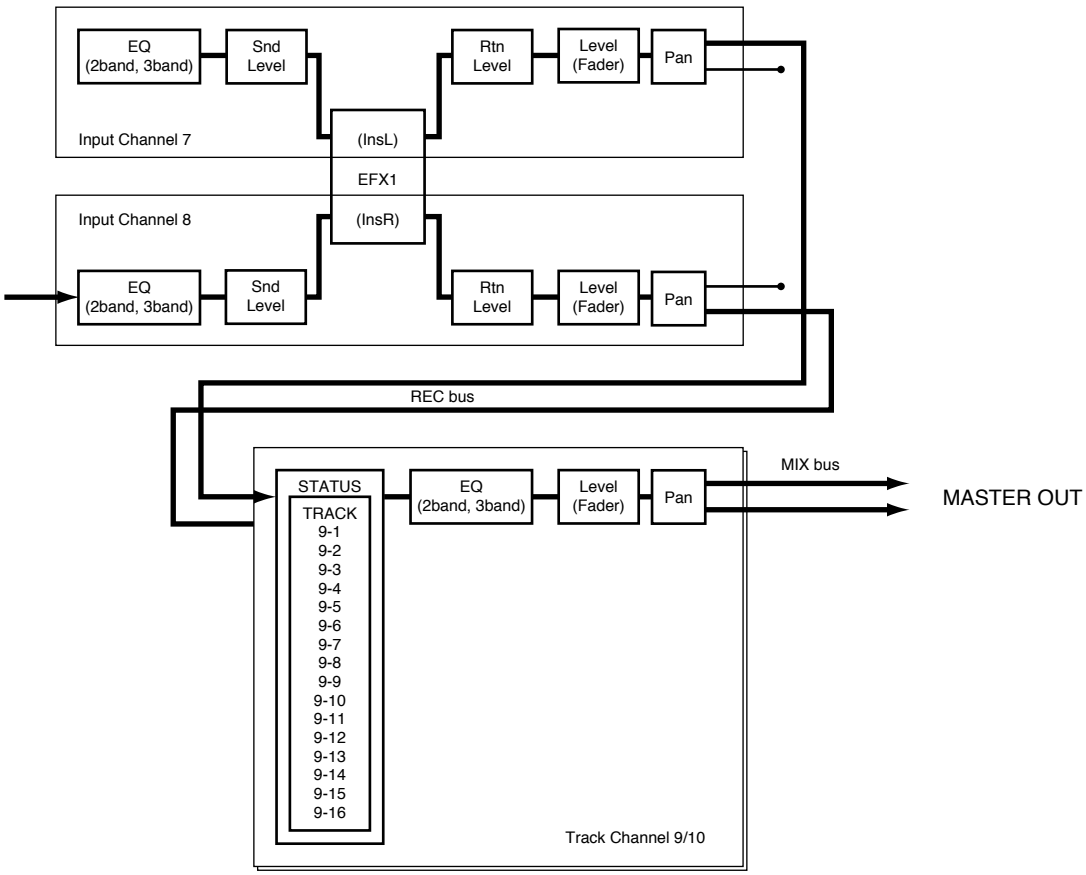
(Panoramique Master Send)

Permet d'ajuster la position stéréo (de L63 à R63, en passant par 0) du signal envoyé aux bus MIX et RECORDING. Pour notre exemple, réglez-le sur "R63".

14. Appuyez sur la touche SELECT de la voie d'entrée 7.

15. Recommencez les points 9 à 13 de façon à configurer la voie d'entrée 7 exactement comme la voie d'entrée 8. Toutefois, pour les points 11 et 13, sélectionnez respectivement "InsL" et "L63".

16. La configuration est à présent achevée. Voici le chemin du signal correspondant :



17. Maintenez [REC] enfoncée, puis appuyez sur la touche STATUS de la piste 9/10.

L'indicateur de la touche clignote en rouge.

18. Maintenez enfoncée la touche STATUS de la piste 9/10, ainsi que les touches SELECT des voies d'entrée 7 et 8.

19. Enregistrez, puis vérifiez le résultat, comme décrit dans "Enregistrement sur les pistes", page 61.

Enregistrement de signaux numériques

Le VS-1680 vous permet d'enregistrer des signaux numériques générés par des lecteurs CD, des machines DAT, des lecteurs de MiniDisc, un Roland VS-880 ou bien d'autres machines numériques...

* *L'interface numérique dont le VS-1680 est équipé est conforme au standard S/PDIF. Si vous désirez enregistrer des signaux numériques, assurez-vous qu'ils sont au même standard.*

? **S/P DIF** (Annexes p. 64)

Ce qui est nécessaire pour un enregistrement numérique

- un VS-1680.
- une machine audionumérique : lecteur CD, machine DAT, enregistreur MiniDisc...
- un câble de liaison numérique (de type optique ou coaxial).

Effectuer les connexions numériques

Reliez le connecteur de sortie numérique de votre appareil audio à l'entrée numérique DIGITAL IN de votre VS-1680.

DIGITAL IN1 est un connecteur de type coaxial, DIGITAL IN2 est de type optique. Selon vos appareils, choisissez le connecteur approprié.

Il est impossible d'utiliser simultanément les connecteurs DIGITAL IN1 (coaxial) et DIGITAL IN2 (optique). Choisissez-en donc un seul.

Faire correspondre les fréquences d'échantillonnage

Le VS-1680 ne peut enregistrer un signal numérique externe que si la fréquence d'échantillonnage sélectionnée pour le morceau correspond à celle du signal numérique d'entrée.

Lors de l'initialisation d'un lecteur (disque dur), le morceau aura une fréquence d'échantillonnage de 44,1 kHz. Par conséquent, si la fréquence d'échantillonnage du signal numérique externe est d'une valeur différente, il faut créer un nouveau morceau, ayant cette valeur de fréquence d'échantillonnage (voir page 58). N'oubliez pas que si vous désirez créer par la suite des CD audio, il faut sélectionner une fréquence d'échantillonnage de 44.1 kHz.

Branchement avec un lecteur CD

Tel qu'il est livré, le VS-1680 n'est pas configuré pour permettre l'enregistrement de la sortie numérique de lecteurs CD via ses connecteurs DIGITAL IN. Si vous désirez relier en numérique votre lecteur CD au VS-1680, procédez comme ceci :

1. Maintenez [SHIFT] enfoncée, puis appuyez sur [F5 (SYSTEM)]. L'icône du menu System apparaît alors à l'écran. Si ce n'est pas le cas, appuyez sur [F6 (EXIT)].

2. Appuyez sur [F2 (GLOBL)]. Si la mention "GLOBAL" n'apparaît pas en regard de la touche [F2], appuyez d'abord sur [PAGE] jusqu'à ce que "GLOBL" apparaisse, puis appuyez sur [F2 (GLOBL)].

3. Avec les touche [▲], [▼], [◀] et [▶], positionnez le curseur sur "CD Digital Record".

4. Avec la molette TIME/VALUE, sélectionnez "On".

5. Un message concernant le Copyright apparaît à l'écran. Après l'avoir lu attentivement, appuyez sur [ENTER (YES)].

Ce message est également reproduit sur la couverture de ce manuel.

6. Ensuite, c'est un message concernant les accords de licence qui est affiché. Après l'avoir lu attentvement, et si vous êtes d'accord avec les conditions exposées, appuyez sur [ENTER (YES)].

Ce message est également reproduit (en français) sur la couverture de ce manuel. Désormais, vous êtes libre de réaliser un branchement numérique avec un lecteur de CD.

Si vous refusez les conditions, appuyez sur [NO].

7. Appuyez sur [PLAY (DISPLAY)].

Vous reviendrez alors en mode Lecture.

Pour empêcher toute connexion numérique avec des lecteurs CD

Procédez comme suit si vous désirez empêcher toute connexion numérique de lecteur CD à votre VS-1680 :

1. Maintenez [SHIFT] enfoncée, puis appuyez sur [F5 (SYSTEM)]. L'icône du menu System apparaît alors à l'écran. Si ce n'est pas le cas, appuyez sur [F6 (EXIT)].
2. Appuyez sur [F2 (GLOBL)]. Si la mention "GLOBAL" n'apparaît pas en regard de la touche [F2], appuyez d'abord sur [PAGE] jusqu'à ce que "GLOBL" apparaisse, puis appuyez sur [F2 (GLOBL)].
3. Avec les touches [▲], [▼], [◀] et [▶] placez le curseur sur "CD Digital Record".
4. Avec la molette TIME/VALUE, sélectionnez "Off".
5. Appuyez sur [PLAY (DISPLAY)].

Vous reviendrez alors en mode Lecture.

Sélection de l'horloge interne

Cette sélection permet de synchroniser l'horloge interne de référence du VS-1680 (horloge Maîtresse, ou Master Clock)

1. Maintenez [SHIFT] enfoncée, puis appuyez sur [F5 (SYSTEM)]. L'icône du menu System apparaît alors à l'écran. Si ce n'est pas le cas, appuyez sur [F6 (EXIT)].
2. Appuyez sur [F1 (SYSPM)]. Si la mention "SYSPM" n'apparaît pas au-dessus de la touche [F1], alors appuyez sur [PAGE] jusqu'à ce que "SYSPM" soit affiché, puis appuyez sur [F1 (SYSPM)].
3. A l'aide des touches [▲], [▼], [◀ et [▶]placez le curseur sur "MasterClk".

Si la mention "MasterClk" n'apparaît pas à l'écran, alors appuyez sur [F1 (Prm1)].

MasterClk (Master Clock)

Permet de choisir l'horloge de référence du VS-1680.

DIGIN1: L'appareil se verrouille sur le signal numérique reçu via son connecteur DIGITAL IN 1 (de type coaxial).

INT: Il se base sur sa propre horloge interne

DIGIN2: L'appareil se verrouille sur le signal numérique reçu via son connecteur DIGITAL IN 2 (de type optique).

4. Avec la molette TIME/VALUE, sélectionnez "DIGIN1" ou "DIGIN2".
5. Appuyez sur [PLAY (DISPLAY)].

Le VS-1680 repasse alors en mode Lecture.

Si la mention "Digital In Lock" apparaît

Cela signifie que l'horloge interne de l'appareil s'est verrouillée sur le signal numérique reçu sur un des connecteurs DIGITAL IN, ce qui définit la fréquence d'échantillonnage. Vous pouvez donc enregistrer ce signal sans problème.

Si la mention "Digital In Unlock" apparaît

Cela signifie soit qu'aucun signal numérique n'arrive que les connecteurs DIGITAL IN, soit que la valeur de la fréquence d'échantillonnage définie pour le morceau ne correspond pas à celle du signal numérique arrivant en DIGITAL IN. Dans ce cas, il est impossible d'enregistrer ce signal numérique.

Réglage du timbre (Égaliseur)

Le VS-1680 peut offrir, sur chaque voie, un égaliseur deux bandes (Low, High) ou trois bandes (Low, Mid, High) dont une paramétrique. Procédez d'abord voie par voie aux réglages des égaliseurs ; si vous avez enregistré des signaux stéréo, assurez-vous que les réglages d'égaliseur sont identiques pour les deux canaux. Puis, tout en surveillant l'équilibre général, procédez à d'ultimes ajustements en ce qui concerne les égaliseurs, les panoramiques, les niveaux de chaque voie.

* *Si vous réglez l'égaliseur en écoutant le son, il se peut que des clics soient audibles. Il ne s'agit pas là d'un mauvais fonctionnement du VS-1680. Si ce bruit vous dérange, procédez aux réglages alors que l'appareil n'est pas en lecture !*

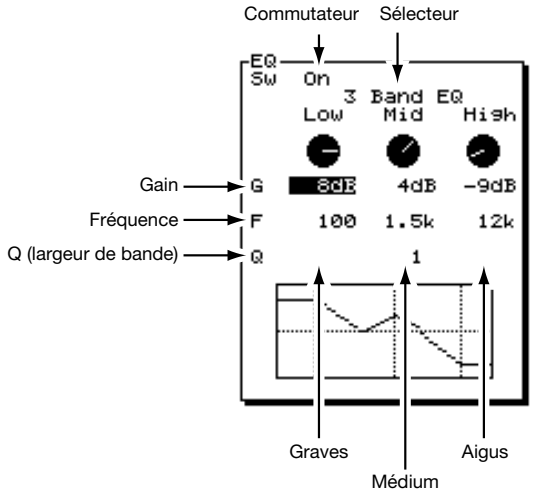
1. Appuyez sur la touche SELECT de la piste dont vous désirez régler l'égaliseur.

L'indicateur de la touche s'allume, et l'écran Track Mixer apparaît .

2. Appuyez sur [F2 (Low)]. Si la mention "Low" n'apparaît pas en regard de la touche [F2], appuyez sur [PAGE] jusqu'à ce que "Low" apparaisse, puis appuyez sur [F2 (Low)].
3. Appuyez sur [YES].

4. Pour déplacer le curseur, appuyez sur les touches [▲], [▼], [◄] et [►]. Pour modifier les valeurs, faites tourner la molette TIME/VALUE.

La courbe de réponse de l'égaliseur apparaît alors à l'écran.



Sw (Equalizer Switch)

Ce commutateur permet de mettre l'égaliseur en/hors service.

(Equalizer Select)

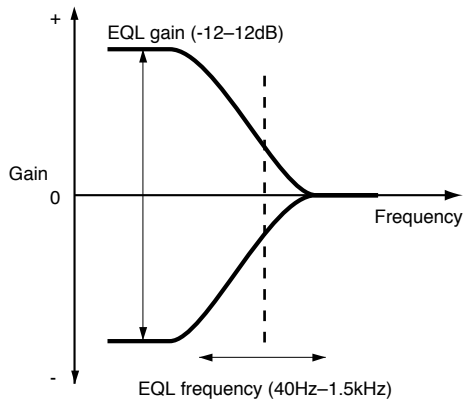
Ce réglage permet de sélectionner le type de l'égaliseur à utiliser.

2 Band EQ: Égaliseur à 2 bandes.

3 Band EQ: Égaliseur à 3 bandes.

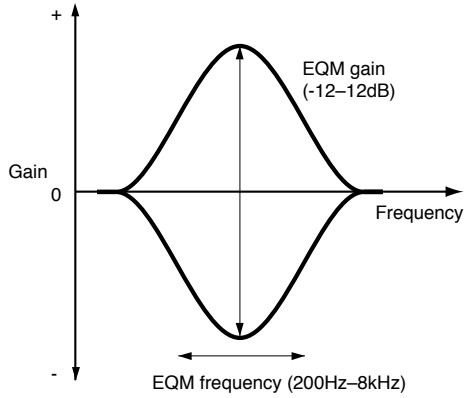
Low

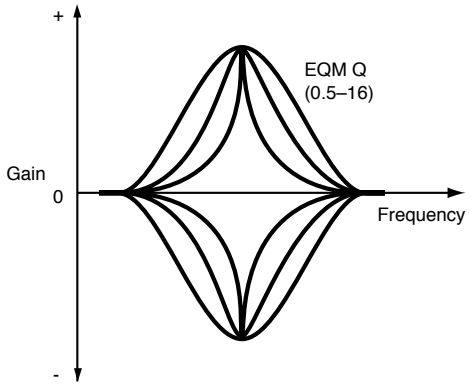
Les deux champs permettent d'ajuster le gain (de -12 à +12 dB), ainsi que la fréquence d'intervention (point à -3 dB) de l'égaliseur de graves, de 40 Hz à 1.5 kHz, de type Shelve (à plateau).



Mid

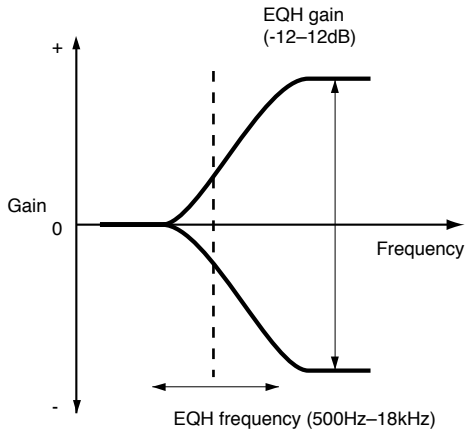
Les trois champs permettent d'ajuster le gain (de -12 à +12 dB), la fréquence centrale (de 200 Hz à 8 kHz) et le Q (coefficient de largeur de bande, de 0,5 à 16) de l'égaliseur de médiums, de type Peak (à cloche). Ce registre n'est pas disponible pour l'égaliseur à 2 bandes.





High

Les deux champs permettent d'ajuster le gain (de -12 à +12 dB), ainsi que la fréquence d'intervention (point à -3 dB) de l'égaliseur d'aigus, de 500 Hz à 18 kHz, de type Shelve (à plateau).



5. Recommencez les points 1 à 4 si vous désirez effectuer d'autres égalisations.

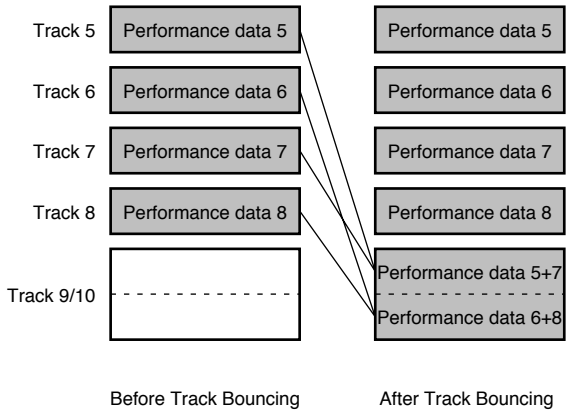
6. Une fois que vous avez fini vos réglages, appuyez sur [PLAY (DISPLAY)].

Vous retournerez alors en mode PLAY. Si nécessaire, sauvegardez le morceau (voir page 63).

***L'égaliseur à 3 bandes (Low, Mid, High) ne peut être utilisé sur les faders de voies que dans un seul mode Mix - Track Mixer ou Input Mixer - à la fois. Il est impossible d'utiliser le même égaliseur dans les deux Mixers simultanément sur la même voie. Par exemple, si vous utilisez l'égaliseur 3 bandes sur le Track Channel (retour de piste) 1, il est impossible de l'utiliser sur l'Input Channel (voie d'entrée) 1.*

Fusion de pistes (Track Bouncing)

Vous pouvez mixer plusieurs pistes et enregistrer le résultat sur une autre piste, vierge. Cette opération porte le nom de **Track Bouncing**. Elle est très pratique si vous êtes à court de pistes.
Pour notre exemple, nous allons mixer les pistes 5 à 8, et enregistrer le résultat sur les pistes 9/10



** Les niveaux, panoramiques, égaliseurs et autres réglages ne peuvent être ajustés séparément sur des pistes ayant été fusionnnées. Évitez donc d'utiliser cette procédure si vous désirez appliquer des égalisations et des effets séparément à chaque piste.*

Spécifier les pistes en enregistrement et en lecture :

1. En maintenant [STOP] enfoncée, appuyez sur les touches STATUS des pistes 5 à 8.

Les indicateurs de touches s'allument en vert.

2. Appuyez sur la touche STATUS de la piste 9/10, de façon à ce que son indicateur s'allume en orange.

3. Tout en maintenant enfoncée la touche STATUS de la piste 9/10, appuyez sur les touches SELECT des retours de pistes (Track Channel) 5 à 8.

Les témoins des touches clignotent.

4. Habituellement, la source arrivant sur les entrées 1 et 2 est également assignée en enregistrement sur la piste 9/10. Si vous désirez enregistrer uniquement ce qui se trouve sur les pistes 5 à 8, alors, tout e maintenant enfoncée la touche STATUS de la piste 9/10, appuyez sur la touche SELECT des voies d'entrée 1 et 2.

L'indicateur de la touche s'éteint.

5. A présent, les pistes 5 à 8 peuvent être écoutées via le retour de piste 9/10.

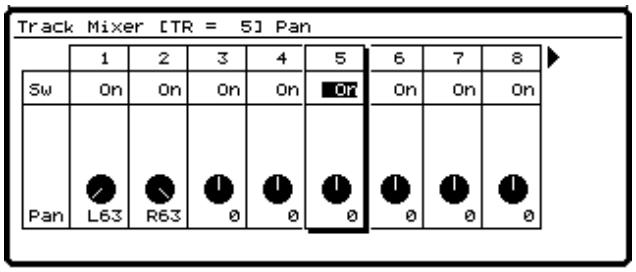
Ajuster le panoramique de chaque piste :

6. Appuyez sur la touche SELECT du retour piste (Track Channel) 5. L'indicateur de la touche s'allume, et l'écran Track Mixer apparaît à l'écran.

7. Appuyez sur [F1 (Pan)]. Si la mention "Pan" n'apparaît pas en regard de la touche [F1], appuyez sur [PAGE] jusqu'à ce que "Pan" apparaisse, puis appuyez sur [F1 (Pan)].

8. Appuyez sur [F6 (PRM.V)].

Apparaissent alors les réglages de panoramiques pour toutes les pistes.



9. Appuyez sur [▲], [▼], [◀] et [▶] pour déplacer le curseur. La molette de TIME/VALUE sert à régler le sélecteur et les positions panoramiques pour chaque piste.

Sw (Master Send Switch)

Lorsque ce commutateur est réglé sur "On", la source de chaque voie d'entrée, au lieu d'être assignée au bus d'enregistrement (RECORDING), se voit envoyée directement sur le bus MIX. Il convient d'utiliser ce réglage si, par exemple, vous désirez mixer les entrées entre elles, sans les enregistrer. Veuillez noter toutefois que les sources déjà assignées au bus d'enregistrement ne seront pas disponibles.

Pan (Master Send Pan)

Permet d'ajuster la position stéréo (de L63 à R63, en passant par 0) du signal envoyé aux bus MIX et RECORDING.

Régler le niveau de lecture de chacune des pistes

10. Appuyez sur [PLAY (DISPLAY)].
Vous revenez alors en mode Lecture.

11. Appuyez sur [FADER] de façon à illuminer l'indicateur TR.

12. Appuyez sur [PLAY] afin de lancer la lecture du morceau.

13. Ajustez les niveaux des voies 5 à 8 avec leurs faders respectifs. Le son que vous entendez est enregistré tel quel, avec les réglages de niveaux, de panoramique) sur la piste 9/10. Vous pouvez monter le niveau aussi haut que possible, sans toutefois faire apparaître de distorsion.

14. Appuyez sur [STOP] pour arrêter la lecture du morceau.

Enregistrement et vérification :

15. Appuyez sur [ZERO] afin de revenir au début du morceau.

16. Tout en maintenant [REC] enfoncée, appuyez sur la touche STATUS de la piste 9/10.
L'indicateur de la touche clignote en rouge.

17. Appuyez sur [REC].
L'indicateur de la touche clignote en rouge.

18. Appuyez sur [PLAY].
L'indicateur de la touche s'allume en vert, et l'enregistrement commence.

19. Une fois l'enregistrement terminé, appuyez sur [STOP].
Le morceau s'arrête alors.

20. Vérifiez votre enregistrement. Pour ce faire, appuyez d'abord sur [ZERO], pour revenir en début de morceau.

21. Coupez les pistes 5 à 8, de façon à ne plus les entendre. Pour ce faire, appuyez sur les touches STATUS des pistes 5 à 8. Les indicateurs de touches s'éteignent.

22. Appuyez sur [PLAY] pour lancer la lecture du morceau. Pour régler le niveau à une valeur confortable, utilisez les faders de voie 9/10 et Master.

Ajouter de la réverbération en cours de fusion

Il peut arriver que vous désiriez, au cours d'une fusion de piste, ajouter des effets aux pistes que vous fusionnez sur une autre piste. Voici comment, par exemple, ajouter de la réverbération aux pistes 5 à 8 en les fusionnant sur la piste 9/10. Cette possibilité permet de donner un côté plus "spatialisé" au mélange des pistes, en leur ajoutant de la réverbération ou des effets.

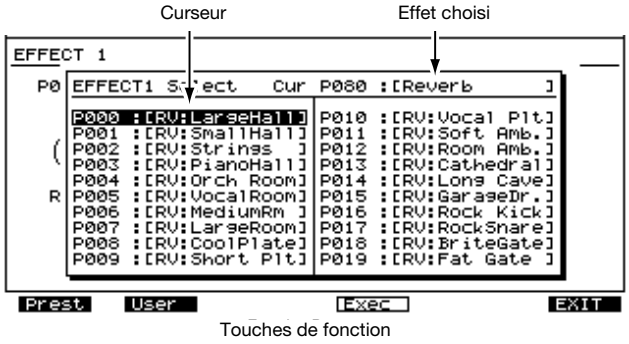
Sélectionner l'effet :

1. Maintenez [SHIFT] enfoncée, puis appuyez sur [F3 (EFFECT A)]. Le menu Effect A apparaît alors à l'écran.

2. Appuyez sur [F1 (EFX1)].
L'écran de réglage d'Effects 1 apparaît alors.

3. Sélectionnez l'effet de votre choix, puis appuyez sur [F2 (Sel)].
La liste des effets disponibles apparaît alors à l'écran.

4. Avec la molette TIME/VALUE, positionnez le curseur sur l'effet que vous désirez utiliser. Pour notre exemple, sélectionnez "P000 :[RV:LargeHall]".
A ce stade, les touches de fonction possèdent les rôles suivants :



Touches de fonction

[F1 (Preset)]: Affiche la liste des effets de type Preset (Usine)
[F2 (User)]: Affiche la liste des effets de type User (Utilisateur)
[F4 (Exec)]: Permet de sortir de l'écran après avoir sélectionné l'effet.
[F6 (EXIT)]: Permet de sortir de l'écran sans avoir sélectionné l'effet.

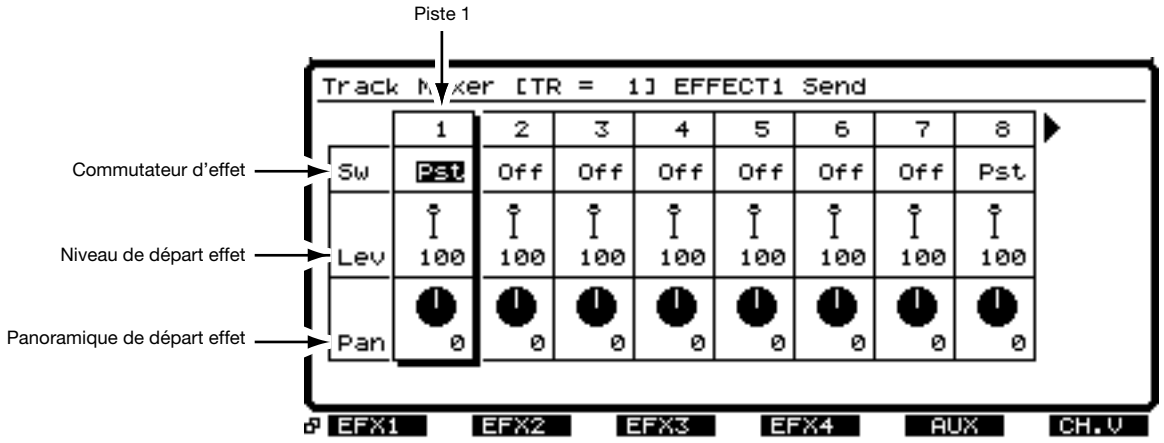
5. Après sélection de l'effet, appuyez sur [F4 (Exec)].

Spécifier la piste à laquelle ajouter l'effet :

6. Appuyez sur la touche SELECT du retour de piste (Track Channel) 5.
L'indicateur de la touche s'allume, puis l'écran Track Mixer apparaît à l'écran.

7. Appuyez sur [F1 (EFX1)]. Si la mention "EFX1" n'apparaît pas en regard de la touche [F1], appuyez sur [PAGE] jusqu'à faire apparaître "EFX1", puis appuyez sur [F1 (EFX1)].

8. Appuyez sur [F6 (PRM.V)].
Le statut des effets pour toutes les pistes apparaît alors.



9. Pour déplacer le curseur, appuyez sur les touches [▲], [▼], [◀] et [▶]. C'est la molette TIME/VALUE qui permet de régler, pour chaque voie, le commutateur d'effet, le niveau et le panoramique de départ.

Sw (Effect Switch)

Ce sélecteur d'effet permet de déterminer la façon de prélever le signal sur la piste avant de l'envoyer au bus EFFECT. Pour notre exemple, sélectionnez "Pst".

- **Off:** Aucun signal n'est prélevé.
- **Pre:** Le signal est prélevé avant le fader de voie.
- **Pst:** Le signal est prélevé après passage par le fader de la voie.

Lev (Send Level)

Permet d'ajuster (de 0 à 127) le niveau du signal envoyé sur le bus EFFECT.

Pan (Send Pan)

Permet d'ajuster (de L63 à R63, en passant par 0) la position stéréo du signal envoyé sur le bus EFFECT.

Spécifier les pistes en enregistrement et en lecture :

10. En maintenant [STOP] enfoncée, appuyez sur les touches STATUS des pistes 5 à 8.
Les témoins des touche s'allument en vert.

11. Appuyez sur la touche STATUS de la piste 9/10, de façon à ce que son indicateur s'allume en orange.

12. Tout en maintenant enfoncée la touche STATUS de la piste 9/10, appuyez sur les touches SELECT des retours de pistes (Track Channel) 5 à 8 etsur celle du retour d'effet 1 (Effect 1/3 RTN).
Les indicateurs de touches clignotent.

13. Habituellement, la source arrivant sur l'entrée INPUT 1 est également assignée en enregistrement à la piste 9/10. Si vous désirez enregistrer uniquement ce qui se trouve sur les pistes 5 à 8, alors, tout e maintenant enfoncée la touche STATUS de la piste 9/10, appuyez sur la touche SELECT de la voie d'entrée 1.

L'indicateur de la touche s'éteint.

14. A présent, les pistes 5 à 8, ainsi que le retour d'effet, peuvent être écoutés via le retour de piste 9/10.

Pour retourner en mode Lecture, appuyez sur [PLAY (DISPLAY)].

Enregistrer et vérifier le résultat :

15. Effectuez l'opération de fusion de pistes (Track Bouncing) comme décrit dans "Fusionner des pistes (Track Bouncing)", page 77.

Création d'une bande Master

Une fois que vous avez fini d'enregistrer un morceau, vous pouvez passer au mixage : cette procédure consiste à régler le volume, le panoramique et l'égalisation de chaque piste, puis à enregistrer le mélange stéréophonique de toutes les pistes sur un support deux pistes : cassette audio, DAT, MiniDisc...

Préparation au mixage :

1. En maintenant [STOP] enfoncée, appuyez sur les touches STATUS de toutes les pistes que vous désirez mixer.

Les indicateurs s'allument en vert.

2. Appuyez sur [FADER], de façon à ce que l'indicateur TR (Track) s'allume.

3. Ajustez le niveau de chaque piste avec les faders de voies. Déterminez d'abord le niveau des pistes principales du morceau (souvent les voix, parfois une mélodie à la guitare). Puis procédez au réglage du niveau des autres pistes, qui auront généralement un niveau moins élevé que celui des pistes principales. Enfin, réglez les positions panoramiques et les égaliseurs sur chacune des pistes, en écoutant le mixage global.

Enregistrement sur cassette audio

1. Reliez la sortie MASTER du VS-1680 aux entrées de votre platine cassette.

2. Réglez le niveau d'enregistrement sur la platine cassette. La sortie du VS-1680 doit être réglée au niveau maximal, sans apparition de distorsion sur l'une ou l'autre machine. Les VU-mètres doivent beaucoup bouger !

3. Appuyez sur la touche [ZERO] du VS-1680.

4. Placez votre platine cassette en mode enregistrement.

5. Appuyez sur la touche [PLAY] du VS-1680, afin de lancer la lecture du morceau.

Si vous désirez effectuer un fondu enchaîné en début (Fade-in) ou en fin (Fade-Out) du morceau, utilisez le fader Master du VS-1680.

6. Une fois l'enregistrement terminé, arrêtez la platine cassette.

7. Appuyez sur la touche [STOP] du VS-1680.

8. Écoutez votre enregistrement : pour ce faire, rembobinez la cassette et passez en lecture.

Enregistrement sur DAT ou sur MiniDisc

Comme nous l'avons déjà mentionné, le VS-1680 met à votre disposition deux types de connecteurs numériques de sortie : DIGITAL OUT1 est de type coaxial, DIGITAL OUT2 de type optique. Lorsque l'appareil sort d'usine, ces connecteurs sont réglés de façon à émettre le même signal que les prises MASTER.

1. Reliez le connecteur numérique d'entrée de votre enregistreur numérique à un des connecteurs DIGITAL OUT du VS-1680.

2. Réglez votre enregistreur numérique de façon à lui faire enregistrer directement des signaux numériques. Faites correspondre sa fréquence d'échantillonnage à celle du VS-1680 (généralement, 44.1 kHz). La plupart des enregistreurs numériques savent déterminer automatiquement la fréquence d'échantillonnage. Effectuez cette correspondance manuellement si des réglages spécifiques sont nécessaires.

* *Certains enregistreurs DAT ne peuvent enregistrer les signaux échantillonnés à 44.1 kHz. Si c'est votre cas, il faut repasser en analogique, et régler l'enregistreur de façon à lui faire enregistrer le signal analogique d'entrée.*

3. Appuyez sur la touche [ZERO] du VS-1680.

4. Placez votre platine cassette en mode enregistrement.

5. Appuyez sur la touche [PLAY] du VS-1680, afin de lancer la lecture du morceau.

Si vous désirez effectuer un fondu enchaîné en début (Fade-in) ou en fin (Fade-Out) du morceau, utilisez le fader Master du VS-1680.

6. Une fois l'enregistrement terminé, arrêtez la platine cassette.

7. Appuyez sur la touche [STOP] du VS-1680.

8. Écoutez votre enregistrement : pour ce faire, rembobinez la cassette et passez en lecture.

Empêcher toute duplication numérique

Si vous mixez en numérique sur DAT ou tout autre support numérique, vous pouvez empêcher toute duplication numérique ultérieure de votre mixage. C'est sur le même principe qu'on ne peut effectuer qu'une seule copie numérique d'un CD sur une DAT : toute copie numérique supplémentaire est rendue impossible par l'insertion d'un signal spécifique d'interdiction dans le flux des données numériques. C'est cette insertion que peut réaliser le VS-1680, afin d'empêcher toute copie numérique supplémentaire.

1. Maintenez [SHIFT] enfoncée, puis appuyez sur [F5 (SYSTEM)]. L'icône du menu System apparaît alors à l'écran. Si ce n'est pas le cas, appuyez sur [F6 (EXIT)].

2. Appuyez sur [F1 (SYSPM)]. Si la mention "SYSPM" n'apparaît pas au-dessus de la touche [F1], alors appuyez sur [PAGE] jusqu'à ce que "SYSPM" soit affiché, puis appuyez sur [F1 (SYSPM)].

3. A l'aide des touches [▲], [▼], [◄] et [►] sélectionnez "Digital Copy Protect".

Digital Copy Protect (sélecteur d'interdiction de copie numérique)

Ce réglage permet d'autoriser ou d'interdire toute copie numérique ultérieure de l'enregistrement numérique du mixage.

Off: La duplication numérique est autorisée.
On: La duplication numérique est interdite.

4. Faites tourner la molette TIME/VALUE. Si vous désirez interdire toute copie numérique ultérieure, réglez le champ sur "On".

5. Appuyez sur [PLAY (DISPLAY)].

Vous reviendrez ainsi en mode Lecture.
A l'issue de cette procédure, il sera impossible de copier numériquement vos bandes Master sur des cassettes DAT ou tout autre support numérique.

* *Certaines platines DAT ne sont pas équipées de fonctionnalités SCMS, ou ne permettent pas de connexion numérique directe à un lecteur CD. Si c'est le cas du vôtre, et si vous avez réglé le commutateur Digital Copy Protect sur "On", vous ne pourrez pas copier la sortie numérique du VS-1680. Dans ce cas, positionnez le commutateur Digital Copy Protect sur "Off".*

? **SCMS** (Annexes p. 64)

Protéger des morceaux (Song Protect)

Il est relativement facile, par distraction, d'"écraser" accidentellement des données sauvegardées sur le disque dur, ou de supprimer un morceau important. Pour éviter cela, le VS-1680 a été muni d'une fonction de protection de morceaux en enregistrement, empêchant d'enregistrer par-dessus. Cette fonction s'appelle Song Protect.
Activer la fonction **Song Protect** désactive les fonctions suivantes :

- Enregistrement.
- Undo (et Redo).
- Song Name, Song Optimize, Song Arrange, Song Split et Song Combine.
- Track Edit et Phrase Edit.
- Enregistrement de pistes de synchro (Track Sync).
- Création de cartes de Tempo.
- Song Store.

A propos de l'utilisation effective de cette fonction

La fonction Song Protect est l'équivalent, sous forme logicielle, de la languette de protection des cassettes audio ou de l'obturateur coulissant des disquettes et disques magnéto-optiques. Par conséquent, si Song Protect est activée, vous pouvez toujours mémoriser des points de Locateurs ou de Marqueurs, et effectuer des opérations de type changement de Scènes. Toutefois, si vous essayez de sauvegarder ce que vous venez de faire, la mention "Song Protected" ("morceau protégé") apparaît à l'écran, et vous ne pourrez aller plus loin dans la procédure de sauvegarde. Si vous désactivez "Song Protect", tous les réglages effectués alors que "Song Protect" était sur "On" seront perdus.
Une fois que vous avez fini votre journée de travail, activez la fonction Song Protect juste avant d'éteindre le VS-1680. En sens inverse, juste après avoir allumé votre VS-1680, n'oubliez pas de désactiver la fonction Song Protect !

Protéger un morceau

1. Sélectionnez le morceau que vous désirez protéger en enregistrement.
2. Maintenez [SHIFT] enfoncée, puis appuyez sur [F1 (SONG)].

L'icône du menu Song apparaît alors à l'écran.

3. Appuyez sur [F4 (PROTC)]. Si la mention "PROTC" n'apparaît pas en regard de la touche [F4], appuyez sur [PAGE] jusqu'à ce que "PROTC" apparaisse, puis appuyez sur [F4 (PROTC)].
4. La mention "Song Protect Off→On, Execute?" apparaît à l'écran. Appuyez sur [F4 (Exec)].
5. Un message de confirmation apparaît à l'écran. Appuyez sur [YES].
6. Le message "STORE Current?" ("sauvegarder le morceau en cours ?") apparaît alors à l'écran. Si vous désirez sauvegarder le morceau tel qu'il est avant d'activer la fonction de protection en enregistrement, appuyez sur [YES] ; dans le cas contraire, appuyez sur [NO].
7. Une fois la fonction Song Protect activée, la mention "—-Complete—-" apparaît à l'écran. Appuyez sur [PLAY (DISPLAY)] pour revenir en mode Lecture.

Désactiver la fonction Song Protect

1. Sélectionnez le morceau pour lequel vous désirez désactiver la fonction Song Protect.
2. Maintenez [SHIFT] enfoncée, puis appuyez sur [F1 (SONG)].

L'icône du menu Song apparaît alors à l'écran.

3. Appuyez sur [F4 (PROTC)]. Si la mention "PROTC" n'apparaît pas en regard de la touche [F4], appuyez sur [PAGE] jusqu'à ce que "PROTC" apparaisse, puis appuyez sur [F4 (PROTC)].
4. La mention "Song Protect On→Off, Execute?" apparaît à l'écran. Appuyez sur [F4 (Exec)].
5. Un message de confirmation apparaît à l'écran. Appuyez sur [YES].
6. Une fois la fonction Song Protect désactivée, la mention "—-Complete—-" apparaît à l'écran. Appuyez sur [PLAY (DISPLAY)] pour revenir en mode Lecture.

Chapitre 4 - Édition d'un morceau enregistré (Édition de Piste)

Ce chapitre explique les différentes fonctions d'édition des sons enregistrés, et comment les utiliser. Veuillez le lire afin de mieux comprendre ce qu'il est possible de faire avec un VS-1680 en termes d'édition.

A propos des opérations d'édition

Sur un magnétophone à bande, la seule façon de modifier une prise dans un morceau enregistré consiste... à l'effacer et à la réenregistrer ! Si c'est la structure du morceau que vous désirez modifier, il faut là encore soit le réenregistrer complètement, soit utiliser des ciseaux pour couper dans la bande et réassembler les différentes parties. Dans les deux cas, il est impossible de rétablir après coup le morceau original. Ce type d'édition porte le nom d'édition destructive.
Comparé à son homologue sur bande magnétique, l'enregistrement sur disque dur possède bien des atouts : la copie de données ne dégradant en rien la qualité sonore, vous pouvez effectuer sans remords une copie de sauvegarde du morceau original avant de l'éditer. Vous pouvez aussi sans problème copier plusieurs fois les données d'origine et les répartir en plusieurs endroits, ou effacer une portion spécifique des données (Track Edit). Plus encore : même si vous vous trompez plusieurs fois de suite en cours d'enregistrement Punch-in ou de Track Bouncing, vous pouvez toujours rétablir les données telles qu'elles étaient avant modification, sans pour autant détruire les modifications (fonction Undo à plusieurs niveaux). Ce type d'édition, permettant toujours de retrouver les données originales, porte le nom d'édition non-destructive.

Édition de piste

Pour éditer des données audio, il faut spécifier la piste (réelle ou V-track) ainsi que la région que vous désirez modifier. Appuyez d'abord sur [PLAY (DISPLAY)], et commencez chaque opération depuis le mode Lecture.

Comment spécifier les régions à modifier
Il existe trois façons de spécifier les régions que vous désirez modifier - toutes figurent ci-après. A vous de choisir la plus appropriée à vos besoins.

Avec la molette TIME/VALUE
Appuyez sur [▲], [▼], [◀] et [▶] pour placer le curseur à l'endroit où vous désirez procéder à des éditions, puis tournez la molette TIME/VALUE.

Avec les touches de fonction
Appuyez sur [▲], [▼], [◀] et [▶] pour placer le curseur à l'endroit où vous désirez procéder à deséditions, puis appuyez sur [F2 (NOW)]. La position temporelle en cours sera entrée automatiquement dans le champ de votre choix.

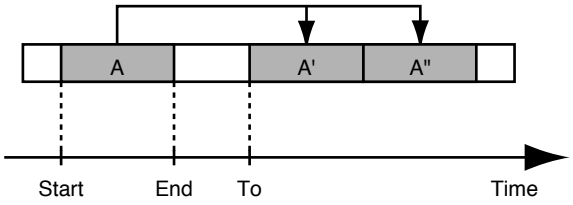
Avec les touches LOCATOR
Maintenez [SHIFT] enfoncée, puis appuyez sur les touches LOCATOR ([1]-[4]). La position temporelle en cours correspondant à la touche est directement entrée à la touche de votre choix.

[SHIFT] + [START (1)]: Point de départ
[SHIFT] + [END (2)]: Point de fin
[SHIFT] + [FROM (3)]: Point From
[SHIFT] + [TO (4)]: Point To

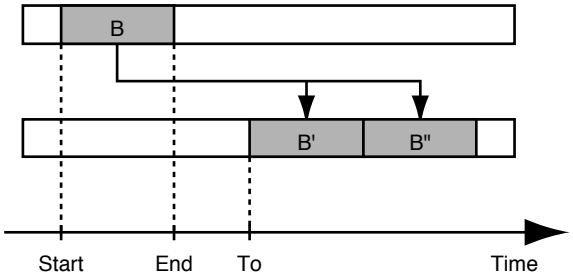
Copier des données (Track Copy)

Cette opération permet de copier les données audio correspondant à une partie enregistrée vers un autre endroit du morceau.
Application : utiliser le même refrain en début et en fin de morceau, par exemple.

Exemple 1 : Copier la même partie (A) deux fois sur la même piste (A' et A").



Exemple 2 : Copier la même partie (A) deux fois sur une piste différente (B' et B").

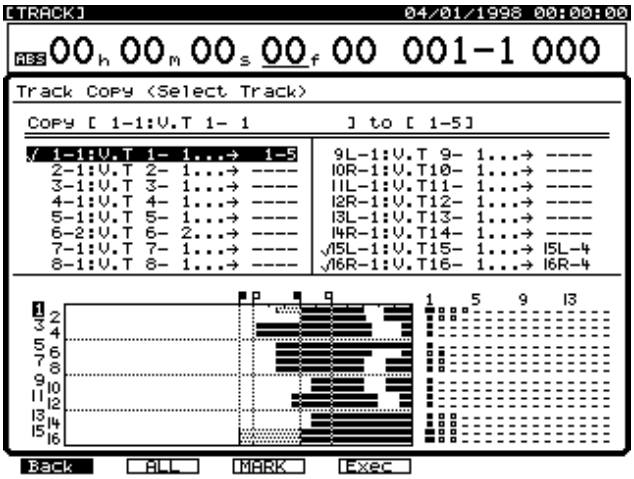


* *Assurez-vous que la durée de la région copiée est supérieure à 0,5 seconde. Dans le cas contraire, même si la copie est possible, les données ne pourront pas être lues.*

1. La fonction Track Copy n'est applicable qu'aux pistes qu'on peut écouter. Sélectionnez donc la piste virtuelle (V-track) contenant les données de lecture source de la copie, et préparez-la en lecture.
2. Maintenez [SHIFT] enfoncée, puis appuyez sur [F2 (TRACK)].
3. Appuyez sur [F1 (Tr/Ph)] de façon à faire apparaître le menu Track Edit à l'écran.
4. Appuyez sur [F2 (Copy)]. Si la mention "Copy" n'apparaît pas en regard de la touche [F2], appuyez d'abord sur [PAGE] jusqu'à faire apparaître "Copy", puis appuyez sur [F2 (Copy)].
5. Appuyez sur [F1 (SelTr)].
6. Appuyez sur la touche SELECT de la voie de retour piste correspondant à la source de la copie.

L'indicateur de la touche s'allume. *Autre possibilité : appuyez sur [▲], [▼], [◀] et [▶] afin de positionner le curseur sur la piste que vous désirez copier, puis appuyez sur [F3 (MARK)] ou [YES].

Les données seront alors copiées sur la piste sélectionnée. Appuyer sur [F2 (ALL)] permet de sélectionner d'un coup toutes les pistes.



7. Appuyez sur la touche STATUS de la piste destination de la copie.

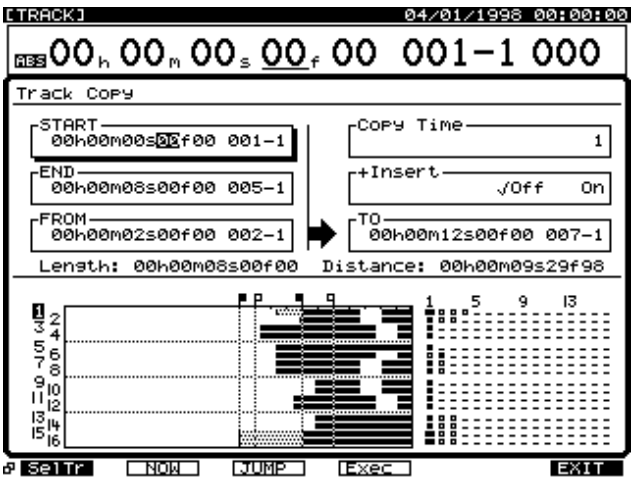
L'indicateur de la touche clignote alors en rouge. Pour spécifier la piste virtuelle (V-track) de destination, tournez la molette TIME/VALUE. Par exemple, "1-1" signifie "Piste 1, piste virtuelle 1", et "9L-1", "Piste 9 (piste stéréo 9/10, canal gauche), piste virtuelle 1".

* *Ne désignez pas une piste virtuelle déjà utilisée comme destination de copie pour d'autres pistes.*

8. Recommencez les étapes 6 et 7 si vous désirez copier plusieurs pistes simultanément.

9. Appuyez sur [F1 (Back)].

10. Appuyez sur [▲], [▼], [◄] et [►] pour déplacer le curseur. Remplissez tous les champs.



START (Point de début)

Définit le point où commence la région copiée.

END (Point de fin)

Définit le point où s'achève la région copiée.

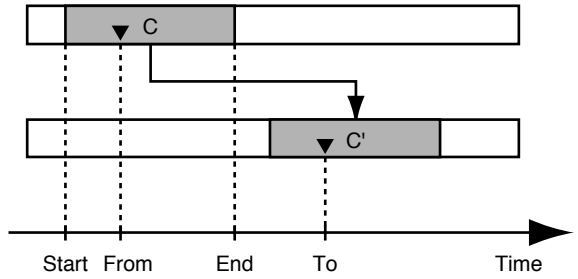
FROM ((Point From)

Définit le point de la région copiée qui doit être placé en correspondance du point "To". Généralement, le point FROM sera identique au point START.

Un bon usage du point FROM

Normalement, les données sont copiées en commençant à partir du point spécifié comme destination. Toutefois, si vous désirez que les données soient copiées en fonction d'un point spécifique, où se trouve un certain son par exemple, utilisez le point FROM. Exemple : supposons que vous copiez le bruit d'une bombe (son tic-tac, puis l'explosion elle-même), et que vous désiriez que l'explosion arrive en un point bien précis. En temps normal, pour déterminer la position temporelle de destination, il faudrait calculer la durée après laquelle l'explosion se produit. Il est beaucoup plus simple de spécifier le point "FROM" comme "position temporelle d'origine où l'explosion se produit" et "TO" comme "position temporelle dans la piste destination où doit arriver l'explosion". D'un coup, vous copierez ainsi l'explosion, et assurerez son placement temporel correct...

Exemple 3 : Copie en utilisant le point "FROM"

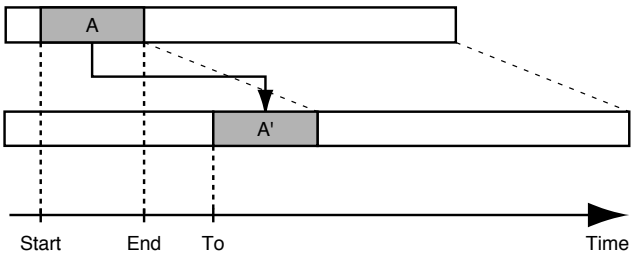


Copy Time

Ce champ permet de spécifier le nombre de copies désiré (de 1 à 99).

+Insert

Lorsque ce réglage est sur "On", un espace vierge est d'abord inséré dans la région spécifiée, puis la copie est effectuée.



TO (Point To)
Spécifie la position de référence de destination de la copie.

11. Appuyez sur [F4 (Exec)].
La fonction de copie de piste est alors exécutée.

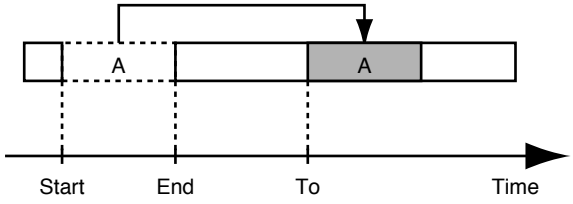
12. Une fois la copie correctement réalisée, la mention "Complete" apparaît à l'écran.

13. Appuyez sur [PLAY (DISPLAY)] pour revenir en mode Lecture.

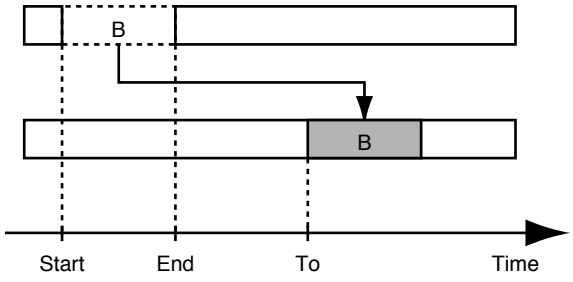
Déplacer des données (Track Move)

Cette opération déplace les données situées dans une certaine région vers un autre emplacement. Elle est très pratique pour corriger d'éventuelles erreurs de mise en place survenues en cours d'enregistrement.

Exemple 1 : Déplacement dans la même piste.



Exemple 2 : Déplacement vers une autre piste.



* *Assurez-vous que la durée de la région à déplacer est supérieure à 0.5 seconde. Dans le cas contraire, même si le déplacement est possible, les données ne pourront pas être lues. De surcroît, assurez-vous qu'il n'existe pas de données situées 0,5 s avant ou après la région désignée : elles ne pourraient pas être lues.*

1. La fonction Track Move n'est applicable qu'aux pistes qu'on peut écouter. Sélectionnez donc la piste virtuelle (V-track) contenant les données de lecture source de la copie, et préparez-la en lecture.

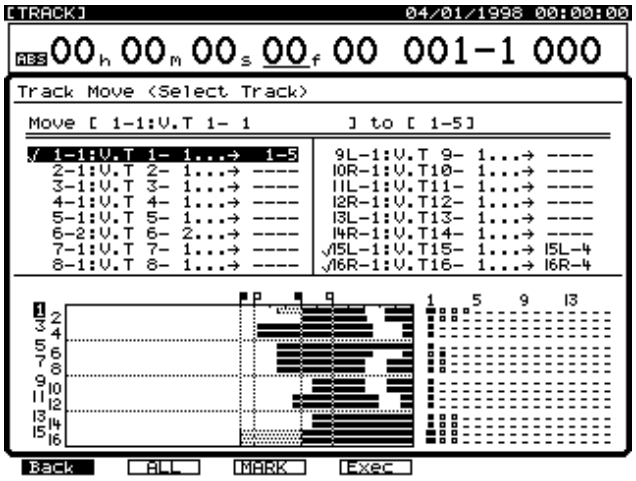
2. Maintenez [SHIFT] enfoncée, puis appuyez sur [F2 (TRACK)].

3. Appuyez sur [F1 (Tr/Ph)] de façon à faire apparaître le menu Track Edit à l'écran.

4. Appuyez sur [F3 (Move)]. Si la mention "Move" n'apparaît pas en regard de la touche [F3], appuyez d'abord sur [PAGE] jusqu'à faire apparaître "Move", puis appuyez sur [F3 (Move)].

5. Appuyez sur [F1 (SelTr)].

6. Appuyez sur la touche SELECT de la voie de retour piste correspondant à la source du déplacement.
L'indicateur de la touche s'allume.
Autre possibilité : appuyez sur [▲], [▼], [◄] et [►] afin de positionner le curseur sur la piste que vous désirez déplacer, puis appuyez sur [F3 (MARK)] ou [YES].
Les données seront alors déplacées sur la piste sélectionnée. Appuyer sur [F2 (ALL)] permet de sélectionner d'un coup toutes les pistes.



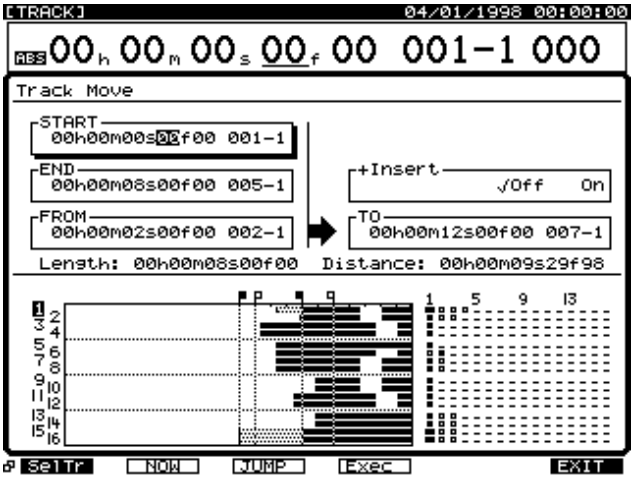
7. Appuyez sur la touche STATUS de la piste destination du déplacement.
L'indicateur de la touche clignote alors en rouge.
Pour spécifier la piste virtuelle (V-track) de destination, tournez la molette TIME/VALUE. Par exemple, "1-1" signifie "Piste 1, piste virtuelle 1", et "9L-1", "Piste 9 (piste stéréo 9/10, canal gauche), piste virtuelle 1".

* *Ne désignez pas une piste virtuelle déjà utilisée comme destination de déplacement pour d'autres pistes.*

8. Recommencez les étapes 6 et 7 si vous désirez déplacer plusieurs pistes simultanément.

9. Appuyez sur [F1 (Back)].

10. Appuyez sur [▲], [▼], [◄] et [►] pour déplacer le curseur. Remplissez tous les champs.



START (Point de Début)
Définit le point où commence la région déplacée.

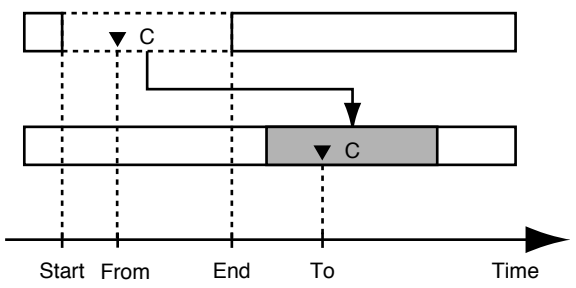
END (Point de fin)
Définit le point où s'achève la région déplacée.

FROM (Point From)
Définit le point de la région déplacée qui doit être placé en correspondance du point "To". Généralement, le point FROM sera identique au point START.

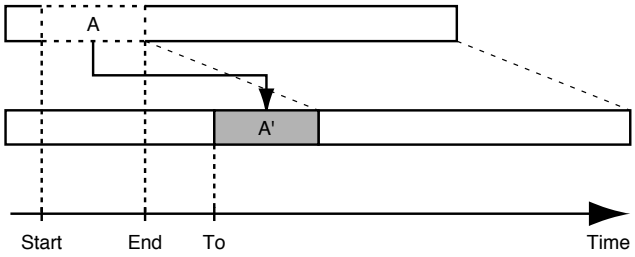
Un bon usage du point FROM

Normalement, les données sont déplacées en commençant à partir du point spécifié comme destination. Toutefois, si vous désirez que les données soient déplacées en fonction d'un point spécifique, où se trouve un certain son par exemple, utilisez le point de FROM.
Exemple : supposons que vous déplacez le bruit d'une bombe (son tic-tac, puis l'explosion elle-même), et que vous désirez que l'explosion arrive en un point bien précis. En temps normal, pour déterminer la position temporelle de destination, il faudrait calculer la durée après laquelle l'explosion se produit. Il est beaucoup plus simple de spécifier le point "FROM" comme "position temporelle d'origine où l'explosion se produit" et "TO" comme "position temporelle dans la piste destination du déplacement où doit arriver l'explosion". D'un coup, vous copierez ainsi l'explosion, et assurerez son placement temporel correct...

Exemple 3 : Déplacement en utilisant le point "FROM"



+Insert
Lorsque ce réglage est sur "On", un espace vierge est d'abord inséré dans la région spécifiée, puis le déplacement est effectué.



TO (Point To)
Spécifie la position de référence de destination de la copie.

11. Appuyez sur [F4 (Exec)].
La fonction de déplacement de piste est alors exécutée.

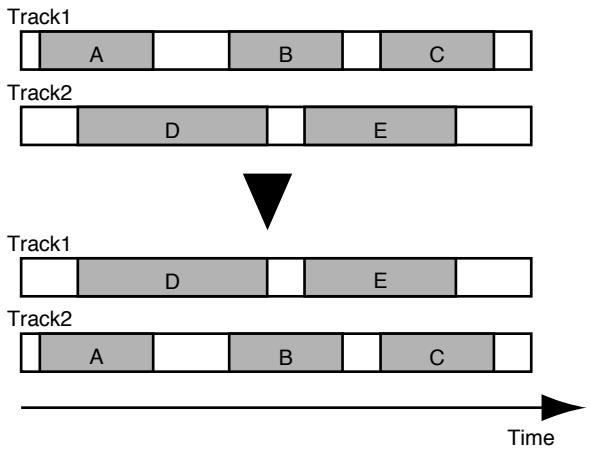
12. Une fois le déplacement correctement réalisé, la mention "Complete" apparaît à l'écran.

13. Appuyez sur [PLAY (DISPLAY)] pour revenir en mode Lecture.

Échanger des données entre pistes (Track Exchange)

Cette opération permet d'échanger des données entre deux pistes.

Exemple : Échange de données entre les pistes 1 et 2.



1. Sélectionnez la piste virtuelle (V-track) contenant les données de lecture à échanger.

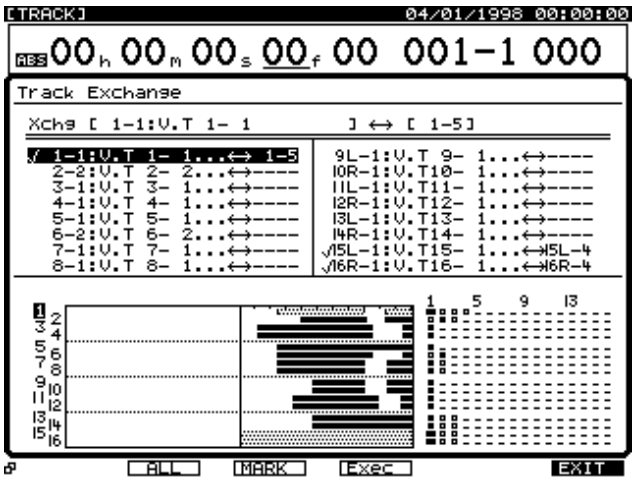
2. Maintenez [SHIFT] enfoncée, puis appuyez sur [F2 (TRACK)].

3. Appuyez sur [F1 (Tr/Ph)] de façon à faire apparaître le menu Track Edit à l'écran.

4. Appuyez sur [F4 (Xchg)]. Si la mention "Xchg" n'apparaît pas en regard de la touche [F4], appuyez d'abord sur [PAGE] jusqu'à faire apparaître "Xchg", puis appuyez sur [F4 (Xchg)].

5. Appuyez sur la touche SELECT de la voie de retour piste correspondant à la source de l'échange de données.

L'indicateur de la touche s'allume.
Autre possibilité : appuyez sur [▲], [▼], [◄] et [►] afin de positionner le curseur sur la piste que vous désirez échanger, puis appuyez sur [F3 (MARK)] ou [YES].
Les données seront alors échangées entre les pistes sélectionnées. Appuyer sur [F2 (ALL)] permet de sélectionner d'un coup toutes les pistes.



6. Appuyez sur la touche STATUS de la piste destination de l'échange.

L'indicateur de la touche clignote alors en rouge.
Pour spécifier la piste virtuelle (V-track) de destination, tournez la molette TIME/VALUE. Par exemple, "1-1" signifie "Piste 1, piste virtuelle 1", et "9L-1", "Piste 9 (piste stéréo 9/10, canal gauche), piste virtuelle 1".

* *Ne désignez pas une piste virtuelle déjà utilisée comme destination d'échange pour d'autres pistes.*

7. Recommencez les étapes 5 et 6 si vous désirez déplacer plusieurs pistes simultanément.

8. Appuyez sur [F4 (Execute)].

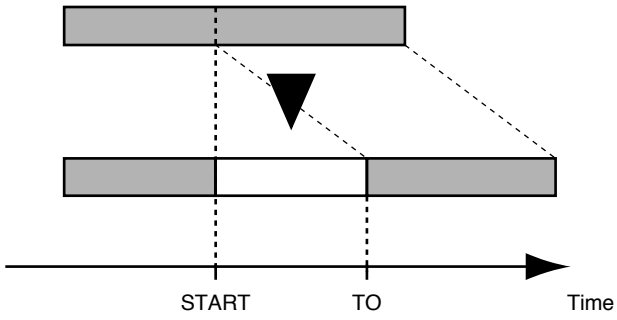
L'opération d'échange de pistes est alors exécutée.

9. Une fois l'échange correctement réalisé, la mention "Complete" apparaît à l'écran.

10. Appuyez sur [PLAY (DISPLAY)] pour revenir en mode Lecture.

Insérer un blanc dans une piste (Track Insert)

Cette opération permet d'insérer un blanc à l'endroit spécifié.



** *Assurez-vous qu'il n'existe pas de données situées à moins de 0,5 s avant ou après la région désignée pour insertion de silence : elles ne pourraient pas être lues.*

1. Maintenez [SHIFT] enfoncée, puis appuyez sur [F2 (TRACK)].

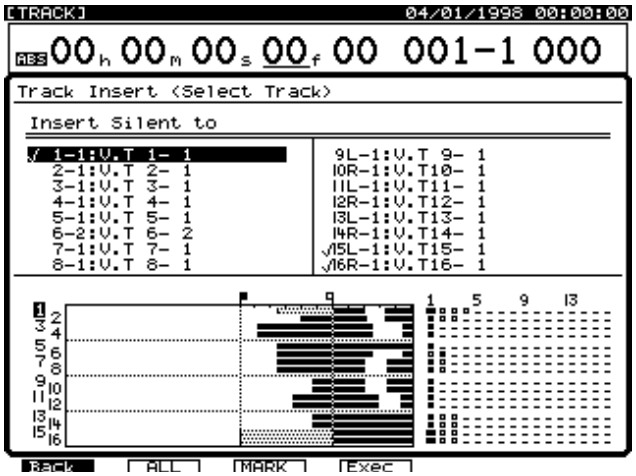
2. Appuyez sur [F1 (Tr/Ph)] de façon à faire apparaître le menu Track Edit à l'écran.

3. Appuyez sur [F5 (Insert]. Si la mention "Insert" n'apparaît pas en regard de la touche [F5], appuyez d'abord sur [PAGE] jusqu'à faire apparaître "Insert", puis appuyez sur [F5 (Insert)].

4. Appuyez sur [F1 (SelTr)].

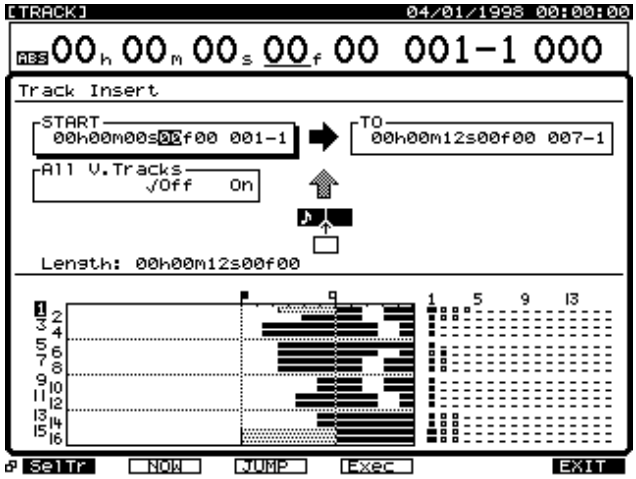
5. Appuyez sur la touche SELECT de la voie de retour de la piste sur laquelle vous désirez insérer du silence. L'indicateur de la touche s'allume.

Autre possibilité : appuyez sur [▲], [▼], [◄] et [►] afin de placer le curseur sur la piste que vous désirez copier, puis appuyez sur [F3 (MARK)] ou [YES].
L'espace vierge sera alors inséré sur la piste sélectionnée. Appuyer sur [F2 (ALL)] permet de sélectionner d'un coup toutes les pistes.



6. Appuyez sur [F1 (BACK)].

7. Appuyez sur [▲], [▼], [◀] et [▶] pour déplacer le curseur. Remplissez tous les champs.



START (Point de début)
Définit le point où commence la région où vous désirez insérer un silence.

TO (Point de To)
Définit le point où sont déplacées les données désignées par "START".

All V.Tracks (toutes les pistes virtuelles)
En temps normal, les espaces vierges sont insérés dans les pistes audibles. Si vous désirez insérer le même espace vierge dans toutes les pistes, réglez cette fonction sur "On".

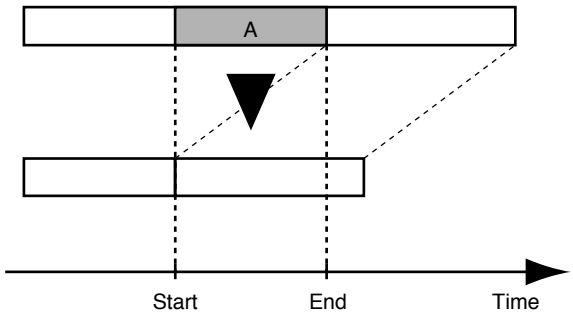
8. Appuyez sur [F4 (Exec)].
La fonction d'insertion de silence est alors exécutée.

9. Une fois l'insertion correctement réalisée, la mention "Complete" apparaît à l'écran.

10. Appuyez sur [PLAY (DISPLAY)] pour revenir en mode Lecture.

Supprimer des données (Track Cut)

Cette opération permet de supprimer les données situées dans une région spécifique. Après suppression, les données qui se trouvaient après les données supprimées se déplacent pour combler le trou apparu. Pour utiliser une analogie avec un magnétophone à bande, cette opération revient à couper les portions superflues d'une bande audio, et de recoller les bouts..



* *Assurez-vous qu'il n'existe pas de données situées à moins de 0,5 s avant ou après la région à supprimer. Tout son placé à moins de 0,5 seconde des données supprimées ne pourra pas être lu.*

* *Même s'il semble que les données ont disparu, elles se trouvent toujours sur le disque dur. Voilà pourquoi, même en effectuant une procédure de Track Cut, l'espace disque disponible indiqué dans l'afficheur n'est pas modifié.*

1. Maintenez [SHIFT] enfoncée, puis appuyez sur [F2 (TRACK)].

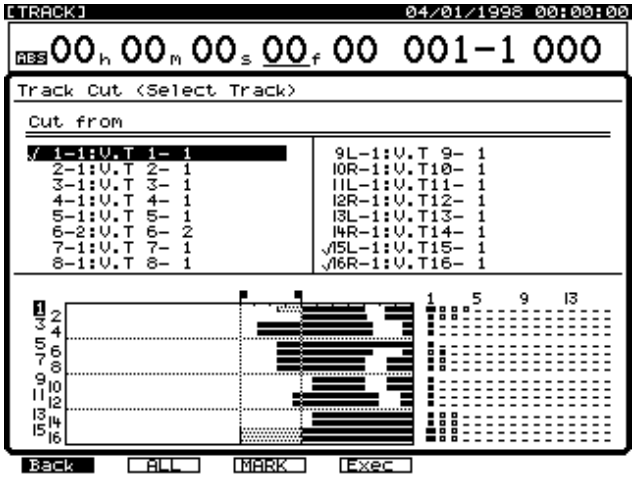
2. Appuyez sur [F1 (Tr/Ph)] de façon à faire apparaître le menu Track Edit à l'écran.

3. Appuyez sur [F6 (Cut)]. Si la mention "Cut" n'apparaît pas en regard de la touche [F6], appuyez d'abord sur [PAGE] jusqu'à faire apparaître "Cut", puis appuyez sur [F6 (Cut)].

4. Appuyez sur [F1 (SelTr)].

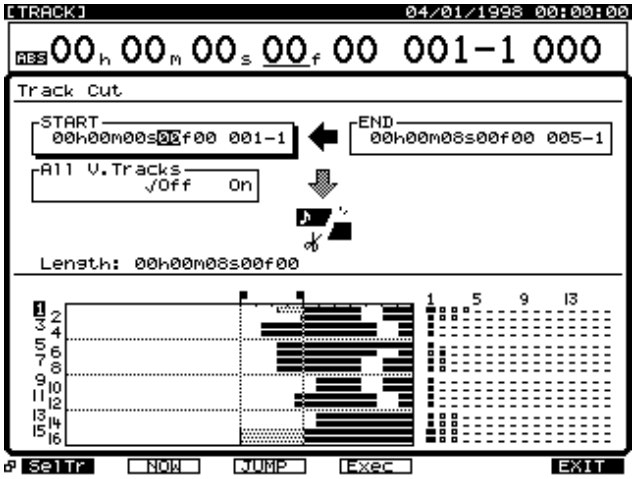
5. Appuyez sur la touche SELECT de la voie de retour de la piste sur laquelle vous désirez insérer du silence. L'indicateur de la touche s'allume.

Autre possibilité : appuyez sur [▲], [▼], [◀] et [▶] afin de positionner le curseur sur la piste que vous désirez copier, puis appuyez sur [F3 (MARK)] ou [YES]. L'espace vierge sera alors inséré sur la piste sélectionnée. Appuyer sur [F2 (ALL)] permet de sélectionner d'un coup toutes les pistes.



6. Appuyez sur [F1 (BACK)].

7. Appuyez sur [▲], [▼], [◄ et [►] pour déplacer le curseur. Remplissez tous les champs.



START (Point de Début)
Définit le point où commence la région que vous désirez supprimer.

END (Point de fin)
Définit le point où s'achève la région que vous désirez supprimer.

All V.Tracks (toutes les pistes virtuelles)
En temps normal, c'est dans les pistes audibles que vous pouvez supprimer des données. Si vous désirez supprimer le même segment dans toutes les pistes, réglez cette fonction sur "On".

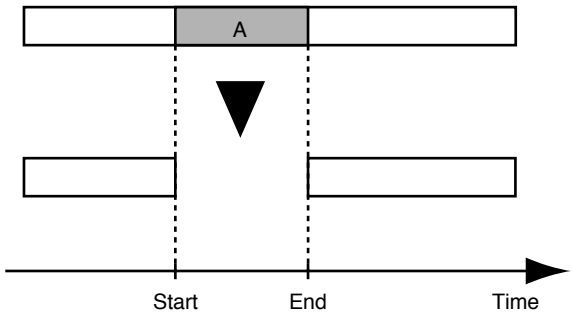
8. Appuyez sur [F4 (Exec)].
La fonction Track Cut est alors exécutée.

9. Une fois la suppression correctement réalisée, la mention "Complete" apparaît à l'écran.

10. Appuyez sur [PLAY (DISPLAY)] pour revenir en mode Lecture.

Effacer des données (Track Erase)

Cette opération permet d'effacer les données situées dans une région spécifique. Après effacement, les données qui se trouvaient après les données effacées ne se déplacent pas pour combler le trou apparu. Pour utiliser une analogie avec un magnétophone à bande, cette opération revient à enregistrer du silence par-dessus les portions superflues d'une bande audio.



***Assurez-vous qu'il n'existe pas de données situées à moins de 0,5 s avant ou après la région à effacer. Tout son placé à moins de 0,5 seconde des données effacées ne pourra pas être lu.*

** Même s'il semble que les données ont disparu, elles se trouvent toujours sur le disque dur. Voilà pourquoi, même en effectuant une procédure de Track Erase, l'espace disque disponible indiqué à l'écran n'est pas modifié.*

1. Maintenez [SHIFT] enfoncée, puis appuyez sur [F2 (TRACK)].

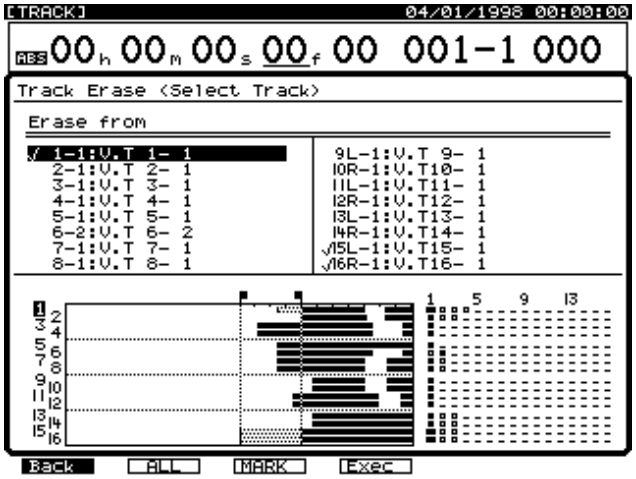
2. Appuyez sur [F1 (Tr/Ph)] de façon à faire apparaître le menu Track Edit à l'écran.

3. Appuyez sur [F2 (Erase)]. Si la mention "Erase" n'apparaît pas en regard de la touche [F2], appuyez d'abord sur [PAGE] jusqu'à faire apparaître "Erase", puis appuyez sur [F2 (Erase)].

4. Appuyez sur [F1 (SelTr)].

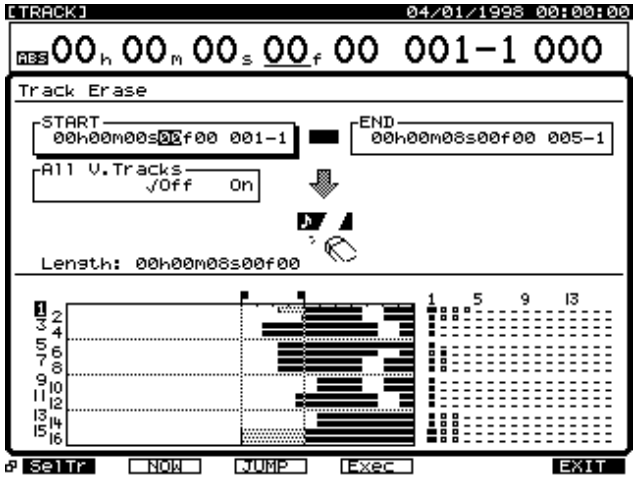
5. Appuyez sur la touche SELECT de la voie de retour de la piste sur laquelle vous désirez insérer du silence. L'indicateur de la touche s'allume.

Autre possibilité : appuyez sur [▲], [▼], [◄ et [►] afin de positionner le curseur sur la piste que vous désirez copier, puis appuyez sur [F3 (MARK)] ou [YES]. L'espace vierge sera alors inséré sur la piste sélectionnée. Appuyer sur [F2 (ALL)] permet de sélectionner d'un coup toutes les pistes.



6. Appuyez sur [F1 (BACK)].

7. Appuyez sur [▲], [▼], [◀] et [▶] pour déplacer le curseur. Remplissez tous les champs.



START (Point de Début)
Définit le point où commence la région que vous désirez effacer.

END (Point de fin)
Définit le point où s'achève la région que vous désirez effacer.

All V.Tracks (toutes les pistes virtuelles)
En temps normal, c'est dans les pistes audibles que vous pouvez effacer des données. Si vous désirez supprimer le même segment dans toutes les pistes, réglez cette fonction sur "On".

8. Appuyez sur [F4 (Exec)].
La fonction Track Erase est alors exécutée.

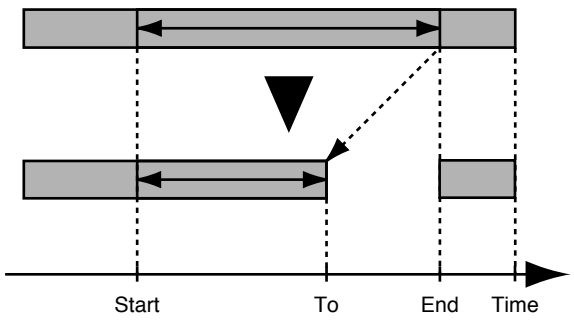
9. Une fois l'effacement correctement réalisée, la mention "Complete" apparaît à l'écran.

10. Appuyez sur [PLAY (DISPLAY)] pour revenir en mode Lecture.

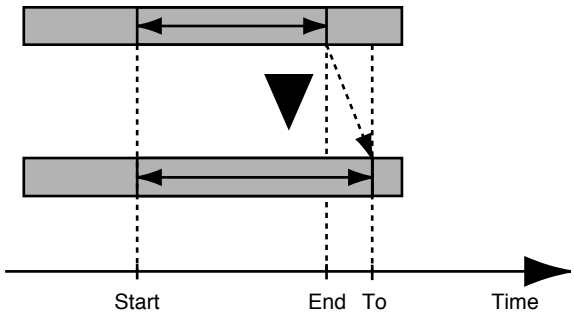
Modifier la durée d'une piste (compression/expansion temporelle)

Cette opération vous permet de réduire ou d'augmenter la durée de lecture d'une piste de durée déterminée. Vous pouvez spécifier un taux de compression/expansion compris entre 75 et 125%, mais il va de soi qu'à de tels taux, la qualité sonore sera affectée... Nous vous recommandons, pour obtenir les meilleurs résultats, de maintenir les valeurs de taux d'expansion/compression entre 93 et 107%.

Exemple 1 : Compression



Exemple 2 : Expansion



Avec des technologies analogiques (Varispeed), modifier la durée d'un son modifie automatiquement sa hauteur, proportionnellement au taux de compression/expansion utilisé. Un son plus court est plus aigu. Sur le VS-1680, il est possible de choisir si la modification de durée change ou non la hauteur de lecture du son. Vous pouvez très bien conserver la hauteur d'origine.

* *La compression/expansion temporelle crée de nouvelles données, correspondant à la modification du mode de lecture. S'il ne reste pas assez d'espace disque disponible, vous ne pourrez donc pas appliquer cette fonction.*

* *Il est impossible d'utiliser la fonction de compression/expansion si la durée comprise entre le point Start et le point End, ou le point Start et le point To, est inférieure à 0,5 seconde.*

* *Ne comprimez pas les données à une durée inférieure à 0,5 seconde. Si c'était le cas, le son ne pourrait être lu.*

1. Maintenez [SHIFT] enfoncée, puis appuyez sur [F2 (TRACK)].

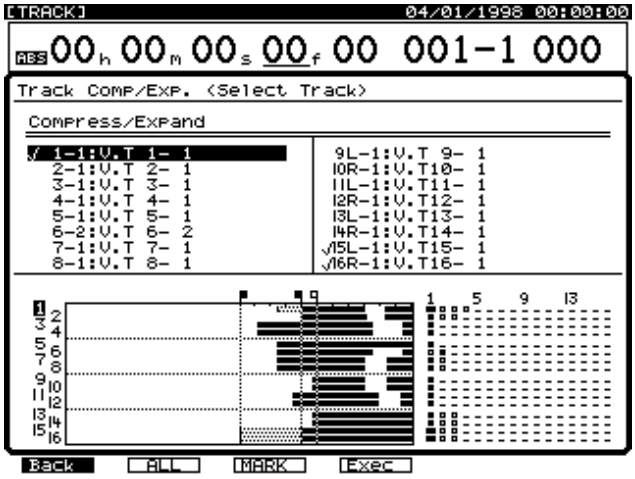
2. Appuyez sur [F1 (Tr/Ph)] de façon à faire apparaître le menu Track Edit à l'écran.

3. Appuyez sur [F3 (CmpEx)]. Si la mention "CmpEx" n'apparaît pas en regard de la touche [F3], appuyez d'abord sur [PAGE] jusqu'à faire apparaître "CmpEx", puis appuyez sur [F3 (CmpEx)].

4. Appuyez sur [F1 (SelTr)].

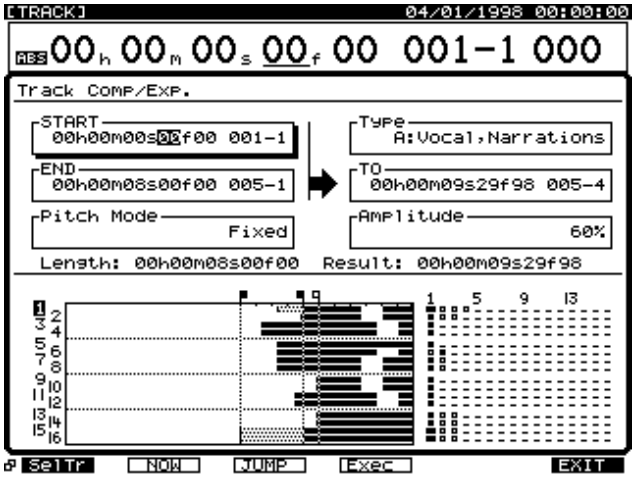
5. Appuyez sur la touche SELECT de la voie de retour de la piste sur laquelle vous désirez effectuer une compression/expansion.

L'indicateur de la touche s'allume en rouge. Autre possibilité : appuyez sur [▲], [▼], [◀] et [▶] afin de positionner le curseur sur la piste que vous désirez copier, puis appuyez sur [F3 (MARK)] ou [YES]. La piste sélectionnée sera alors comprimée/expansée temporellement. Appuyer sur [F2 (ALL)] permet de sélectionner d'un coup toutes les pistes.



6. Appuyez sur [F1 (BACK)].

7. Appuyez sur [▲], [▼], [◀] et [▶] pour déplacer le curseur. Remplissez tous les champs.



START (Point de Début)

Définit le point où commence la région que vous désirez comprimer/étirer.

END (Point de fin)

Définit le point où s'achève la région que vous désirez comprimer/étirer.

Pitch Mode

Si vous désirez que la hauteur de lecture change à la suite de la compression/expansion, réglez ce paramètre sur "Variable" ; dans le cas contraire, réglez-le sur "Fixed".

Type

Ce paramètre permet de choisir l'algorithme de compression/expansion le plus approprié, selon le type de modulation sur lequel vous désirez travailler.

A: Vocal, Narrations

Pour des voix ou de la narration.

B: Slow-tempo Songs

Pour les morceaux au rythme lent (ballades, slows...)

C: Fast-tempo Songs

Pour les morceaux au rythme rapide (rock...)

TO (Point To)

Ce point permet de spécifier l'endroit où doit se terminer, après compression/expansion, la partie traitée.

Amplitude

Ce paramètre permet de spécifier le rapport de niveau (50, 60, 70, 80, 90 ou 100%) après traitement. Nous vous recommandons, en temps normal, la valeur par défaut de 60%. Si, après traitement, le niveau est trop bas, utilisez la fonction Undo pour revenir aux données d'origine, augmentez la valeur de Ratio, et réessayez. Toutefois, des réglages trop élevés peuvent introduire du bruit dans les données.

8. Appuyez sur [F4 (Exec)].

La fonction de compression/expansion est alors exécutée.

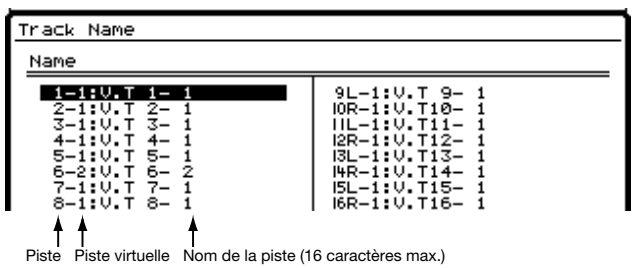
* *Sachez que, selon les conditions, le calcul de la compression/expansion peut prendre un certain temps. Un indicateur témoigne, à l'écran, de l'avancement de l'opération.* ***Ne débranchez pas l'appareil avant que l'opération de compression/expansion de la piste soit achevée.*** *Pour annuler la procédure, il suffit d'appuyer sur [NO].*

9. Une fois la compression/expansion correctement réalisée, la mention "Complete" apparaît à l'écran.

10. Appuyez sur [PLAY (DISPLAY)] pour revenir en mode Lecture.

Nommer les pistes (Track Name)

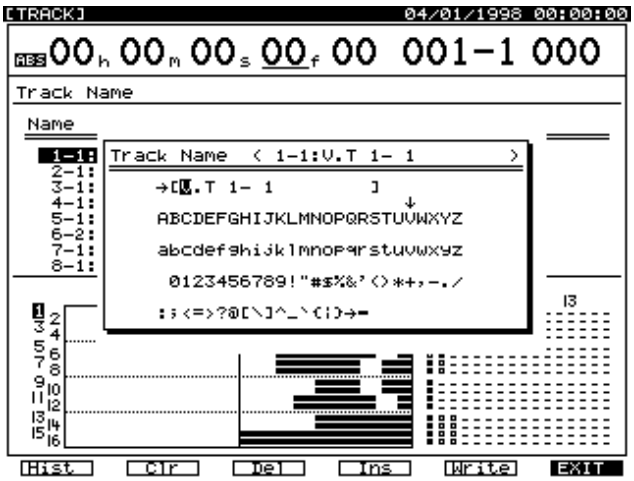
Normalement, chaque piste se voit attribuer le nom par défaut comme indiqué ci-dessous :



Vous pouvez modifier à votre guise les noms utilisés pour les pistes. Lorsque l'enregistrement d'un morceau dure plusieurs jours, il est parfois difficile de se souvenir, d'une séance à l'autre, de ce qui est enregistré sur telle ou telle piste. C'est pourquoi nous vous recommandons d'attribuer à chaque piste des noms clairs et significatifs ("guitare", "voix"...) de façon à s'y retrouver facilement.

1. On ne peut modifier que le nom des pistes activées à l'écoute. Sélectionnez d'abord les pistes virtuelles avec lesquelles vous travaillerez.
2. Maintenez [SHIFT] enfoncée, puis appuyez sur [F2 (TRACK)].
3. Appuyez sur [F1 (Tr/Ph)] de façon à faire apparaître le menu Track Edit à l'écran.
4. Appuyez sur [F4 (Name)]. Si la mention "Name" n'apparaît pas en regard de la touche [F4], appuyez d'abord sur [PAGE] jusqu'à faire apparaître "Name", puis appuyez sur [F4 (Name)].
5. Appuyez sur[▲], [▼], [◄] et [►] afin de positionner le curseur sur la piste dont vous désirez modifier le nom, copier, puis appuyez sur [F1 (Name)] ou [YES].
6. Le nom de la piste (Track Name) apparaît à l'écran. Entrez le nouveau nom avec les touches [▲], [▼], [◄], [►] et la molette TIME/VALUE.

A ce stade, les touches de fonction possèdent les rôles suivants :



[F1 (Hist)]: Affiche la liste des 20 derniers noms attribués, un à la fois.
[F2 (Clr)]: Efface tous les caractères de la fenêtre.
[F3 (Del)]: Efface le caractère sur lequel le curseur est positionné.
[F4 (Ins)]: Insère un espace là où le curseur est positionné.
[F5 (Write)]: Valide le nom de piste, puis fait sortir de l'écran.
[F6 (EXIT)]: Pour quitter l'écran sans valider le nom.

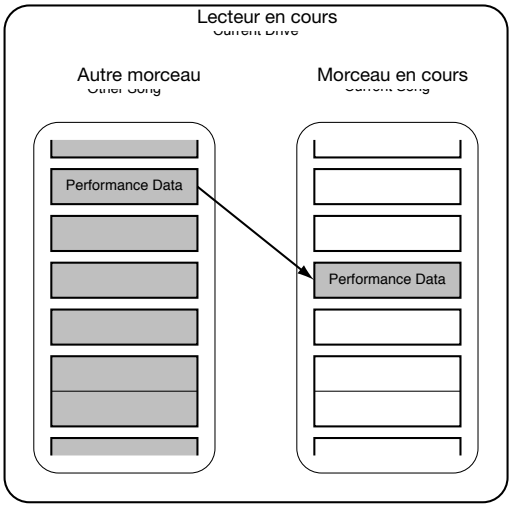
7. Une fois le nom entré, appuyez sur [F5 (Write)].
8. Maintenez [SHIFT] enfoncée, puis appuyez sur [STORE (ZERO)].

La mention "STORE OK?" apparaît alors à l'écran.

9. Appuyez sur [YES]. Le morceau est sauvegardé.
10. Appuyez sur [PLAY (DISPLAY)] pour revenir en mode Lecture.

Copier des données provenant d'autres morceaux (Track Import)

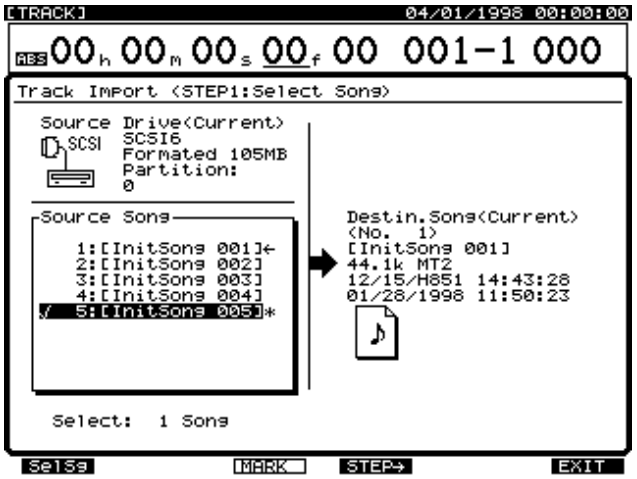
Permet de copier des données provenant d'autres morceaux du disque en cours dans le morceau en cours de sélection.



* *Pour pouvoir importer des données d'un autre morceau, il faut que son mode d'enregistrement et sa fréquence d'échantillonnage soient identiques à ceux du morceau en cours. De plus, s'il n'y a plus assez d'espace disponible sur le disque en cours, l'opération d'importation sera impossible.*

1. Sélectionnez d'abord le morceau destination de la copie comme morceau en cours.
2. Maintenez [SHIFT] enfoncée, puis appuyez sur [F2 (TRACK)].
3. Appuyez sur [F1 (Tr/Ph)] de façon à faire apparaître le menu Track Edit à l'écran.
4. Appuyez sur [F5 (Imprt)]. Si la mention "Imprt" n'apparaît pas en regard de la touche [F5], appuyez d'abord sur [PAGE] jusqu'à faire apparaître "Imprt", puis appuyez sur [F5 (Imprt)].
5. Faites tourner la molette TIME/VALUE pour positionner le curseur sur le morceau source de la copie, puis appuyez sur [F3 (MARK)]. En appuyant sur [F1 (SelSg)], vous ferez apparaître la liste des morceaux. Dans notre cas, placez des marqueurs sur les morceaux, puis appuyez sur [F1 (Back)]

6. Appuyez sur [F4 (STEP→)].

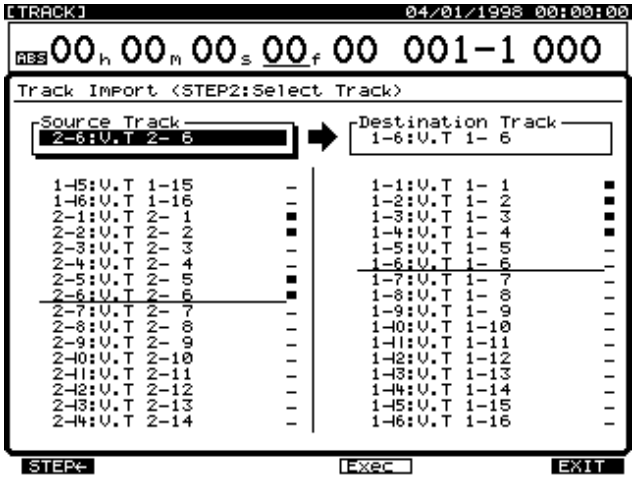


7. Appuyez sur [◀].
Le curseur va se positionner sur "Source Track"

8. Avec la molette TIME/VALUE, sélectionnez la piste source de la copie.

9. Appuyez sur [▶].
Le curseur va se positionner sur "Destination Track."

10. Avec la molette TIME/VALUE, sélectionnez la piste destination de la copie dans le morceau en cours.



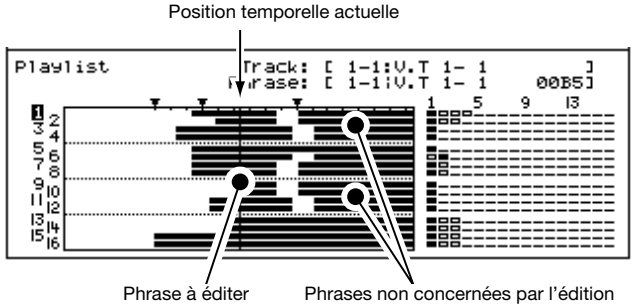
11. Appuyez sur [F4 (Exec)].
La fonction Track Import est alors lancée.

12. Une fois la procédure d'importation de piste correctement réalisée, la mention "Complete" apparaît à l'écran.

13. Appuyez sur [PLAY (DISPLAY)] pour revenir en mode Lecture.

Édition de Phrase

Cette fonction permet de sélectionner et de modifier des phrases. Comparée à Track Edit, cette procédure adopte une approche plus "musicale" de l'édition. Appuyez d'abord sur [PLAY (DISPLAY)], et commencez chaque opération depuis le mode Lecture. Vous pouvez éditer la phrase dans laquelle se trouve le point en cours. Sélectionnez auparavant la piste virtuelle sur laquelle la phrase à éditer est enregistrée., puis allez à l'endroit où se trouve la phrase, de façon à pouvoir travailler dessus.



Dupliquer des Phrases (Phrase Copy)

Cette opération permet de copier les données d'une Phrase en un autre endroit du morceau. Elle peut être utile, par exemple, pour répéter un bloc de quatre mesures, de façon à en faire un motif rythmique.

* *Les Phrases de durée inférieure à 0.5 seconde ne peuvent être lues.*

1. Maintenez [SHIFT] enfoncée, puis appuyez sur [F2 (TRACK)].

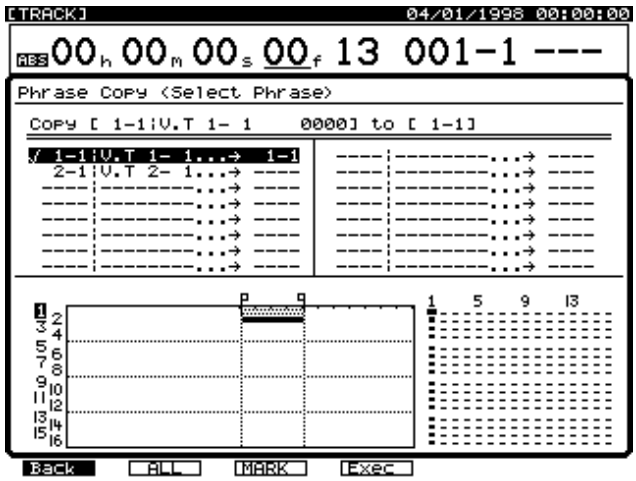
2. Appuyez sur [F1 (Tr/Ph)] de façon à faire apparaître le menu Phrase Edit à l'écran.

3. Appuyez sur [F2 (Copy)]. Si la mention "Copy" n'apparaît pas en regard de la touche [F2], appuyez d'abord sur [PAGE] jusqu'à faire apparaître "Copy", puis appuyez sur [F2 (Copy)].

4. Appuyez sur [F1 (SelPh)].

5. Appuyez sur la touche SELECT de la voie de retour de la piste source de la copie.
L'indicateur de la touche s'allume.
Autre possibilité : appuyez sur [▲], [▼], [◀] et [▶] afin de positionner le curseur sur la piste que vous désirez copier, puis appuyez sur [F3 (MARK)] ou [YES].

La Phrase contenant la marque est alors copiée. Appuyer sur [F2 (ALL)] permet de placer ou enlever d'un coup seul les marques sur toutes les phrases.



6. Appuyez sur la touche STATUS de la piste destination de la copie.

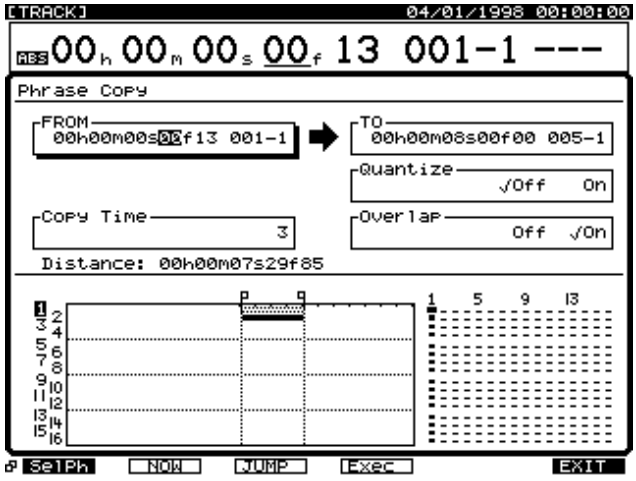
L'indicateur de la touche s'allume en rouge.
Pour spécifier la piste virtuelle (V-track) de destination, tournez la molette TIME/VALUE. Par exemple, "1-1" signifie "Piste 1, piste virtuelle 1", et "9L-1", "Piste 9 (piste stéréo 9/10, canal gauche), piste virtuelle 1".

* *Ne désignez pas une piste virtuelle déjà utilisée comme destination de copie pour d'autres pistes.*

7. Recommencez les étapes 5 et 6 si vous désirez copier plusieurs pistes simultanément.

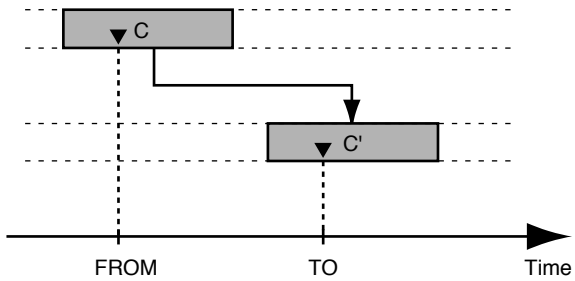
8. Appuyez sur [F1 (Back)].

9. Appuyez sur [▲], [▼], [◀] et [▶] pour déplacer le curseur. Remplissez tous les champs.



FROM (Point From)
Spécifie la position temporelle de la phrase source qui doit être copiée vers la destination. Il n'est pas nécessaire de préciser la durée de la phrase.

Un bon usage du point FROM
Normalement, les données sont copiées en commençant à partir du point spécifié comme destination. Toutefois, si vous désirez que les données soient copiées en fonction d'un point spécifique, où se trouve un certain son par exemple, utilisez le point FROM. Exemple : supposons que vous copiez le bruit d'une bombe (son tic-tac, puis l'explosion elle-même), et que vous désiriez que l'explosion arrive en un point bien précis. En temps normal, pour déterminer la position temporelle de destination, il faudrait calculer la durée après laquelle l'explosion se produit. Il est beaucoup plus simple de spécifier le point "FROM" comme "position temporelle d'origine où l'explosion se produit" et "TO" comme "position temporelle dans la piste destination où doit arriver l'explosion". D'un coup, vous copierez ainsi l'explosion, et assurerez son placement temporel correct...



TO (Point To)
Spécifie la position de référence de la destination de copie.

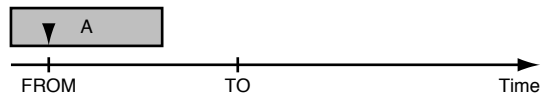
Quantize
Lorsque Quantize est réglé sur "On", le point "TO" (le point de référence de la destination de la copie) est alors placé au début de la mesure déterminée dans la carte des Tempos ou la piste de synchro. Par exemple, si dans la carte des tempos le tempo est réglé à 120, vous pouvez programmer une phrase d'une mesure de façon à ce qu'elle dure deux secondes. Toutefois, si vous devez employer des tempos plus difficiles comme, par exemple, 119.1, l'endroit où la phrase se terminera se décalera progressivement. On peut éviter cela : régler Quantize sur "On" fonctionne automatiquement, comme si "Overlap" était sur "On".

Overlap (Raccord)

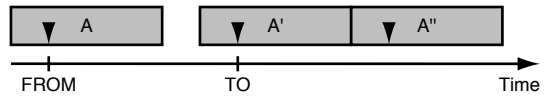
Lorsque ce paramètre est sur "Off", les points de début et de fin de la phrase peuvent être représentés comme identiques aux points "START" et "END" utilisés par la fonction Track Copy. Dans ce cas, lorsque deux copies ou plus sont effectuées, la seconde et toutes les autres viennent se coller à la suite de la précédente.

Le régler sur "On" permet de respecter l'intervalle séparant les points "FROM" et "TO". Par conséquent, lorsque vous copiez deux fois ou plus une phrase plus courte que l'intervalle séparant "FROM" et "TO", un espace vierge est inséré entre chaque copie de la phrase. A l'inverse, lorsque la phrase est plus longue que l'intervalle séparant "FROM" et "TO", la fin de la phrase déborde sur la copie suivante de la phrase.

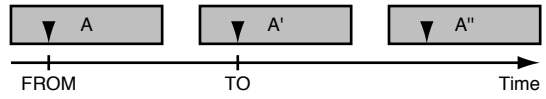
Exemple 1 : Lorsque la phrase est plus longue que l'intervalle séparant "FROM" et "TO".



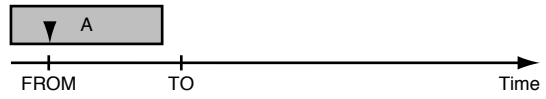
Nombre de copies = 2, Overlap = Off



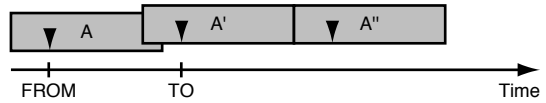
Nombre de copies = 2, Overlap = On



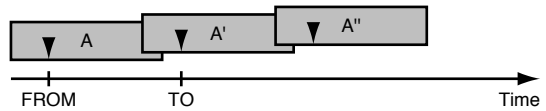
Exemple 2 : Lorsque la phrase est plus courte que l'intervalle séparant "FROM" et "TO".



Nombre de copies = 2, Overlap = Off



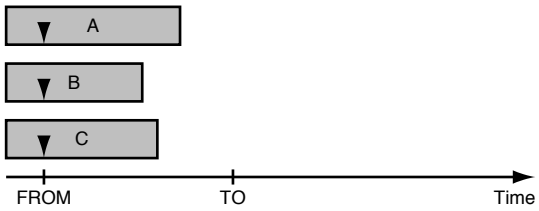
Nombre de copies = 2, Overlap = On



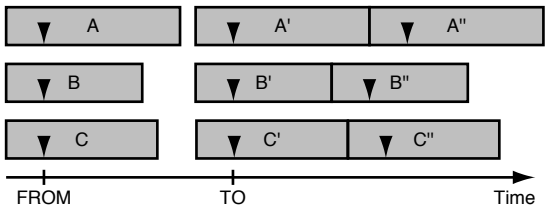
A propos de la fonction Phrase Copy

Lorsque la fonction "Overlap" est désactivée, vous pouvez envisager de copier plusieurs phrases simultanément. Dans ce cas, si toutes les phrases sélectionnées ne sont pas de la même durée, le timing de chacune commencera à se décaler par rapport aux autres, ce à partir de la seconde copie. Par conséquent, dans ce type de situation, assurez-vous au prélable que toutes les phrases sont de la même durée, en utilisant par exemple des phrases enregistrées en même temps via l'enregistrement en Punch-in/Out, ou avec Trim In (page 97) et Trim Out (page 98).

Exemple : Lorsque la durée des Phrases diffère



Nombre de copies = 2, Overlap = Off



Lorsque "Overlap" est sur On, il n'est plus nécessaire de sélectionner des phrases de durée identique. Toutefois, selon les relations existant entre la durée de la phrase et l'intervalle séparant les points "FROM" et "TO", la fin de la phrase peut être indistincte. Utilisez cette fonction selon la situation.

Copy Time

Ce paramètre permet de spécifier le nombre de fois (de 1 à 99) qu'il faut copier la phrase.

11. Appuyez sur [F4 (Exec)].
La copie de phrase sera alors effectuée.

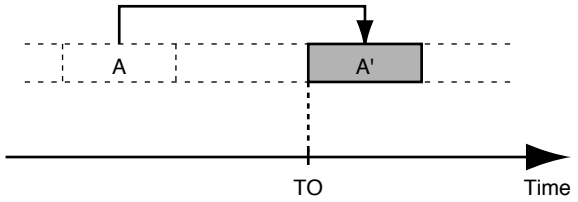
12. Une fois la copie effectuée correctement, la mention "Complete" apparaît à l'écran.

13. Appuyez sur [PLAY (DISPLAY)].
Vous retournerez alors en mode Lecture.

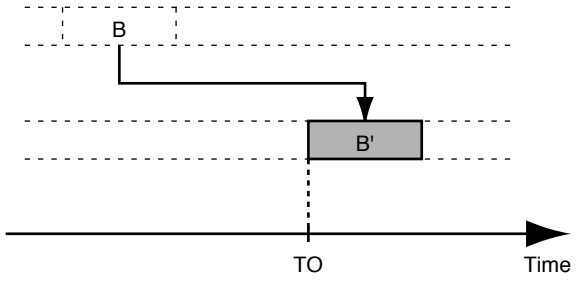
Déplacer des Phrases (Phrase Move)

Cette opération permet de déplacer une phrase spécifiée vers un autre endroit. Elle est très pratique pour corriger d'éventuelles erreurs de mise en place survenues en cours d'enregistrement.

Exemple 1 : Déplacement dans la même piste.



Exemple 2 : Déplacement vers une autre piste.



***Les phrases de durée inférieure à 0,5 seconde ne peuvent être lues.*

1. Maintenez [SHIFT] enfoncée, puis appuyez sur [F2 (TRACK)].

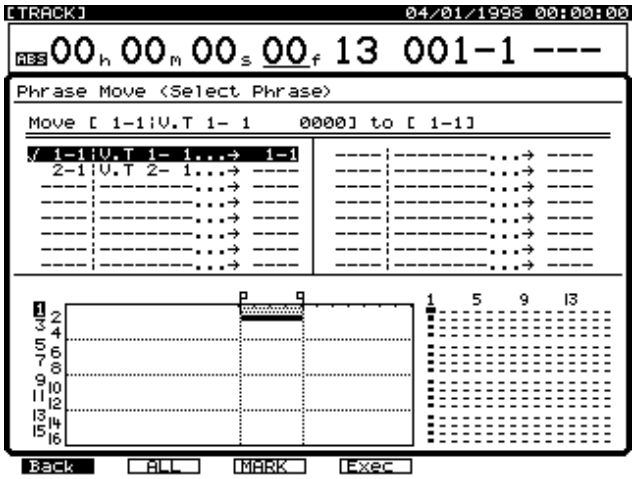
2. Appuyez sur [F1 (Tr/Ph)] de façon à faire apparaître le menu Phrase Edit à l'écran.

3. Appuyez sur [F3 (Move)]. Si la mention "Move" n'apparaît pas en regard de la touche [F3], appuyez d'abord sur [PAGE] jusqu'à faire apparaître "Move", puis appuyez sur [F3 (Move)].

4. Appuyez sur [F1 (SelPh)].

5. Appuyez sur la touche SELECT de la voie de retour piste correspondant à la piste source du déplacement.

L'indicateur de la touche s'allume.
Autre possibilité : appuyez sur [▲], [▼], [◀] et [▶] afin de positionner le curseur sur la piste que vous désirez déplacer, puis appuyez sur [F3 (MARK)] ou [YES].
La phrase contenant la marque sera alors déplacée.
Appuyer sur [F2 (ALL)] permet de placer ou enlever les marqueurs simultanément sur toutes les phrases.



6. Appuyez sur la touche STATUS de la piste destination du déplacement.

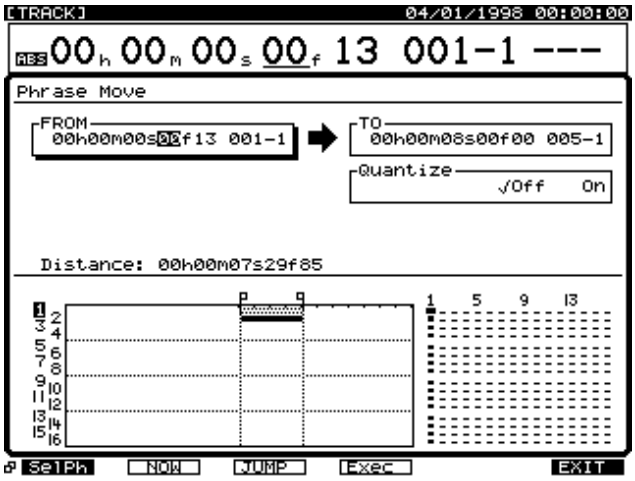
L'indicateur de la touche clignote alors en rouge.
Pour spécifier la piste virtuelle (V-track) de destination, tournez la molette TIME/VALUE. Par exemple, "1-1" signifie "Piste 1, piste virtuelle 1", et "9L-1", "Piste 9 (piste stéréo 9/10, canal gauche), piste virtuelle 1".

* *Ne désignez pas une piste virtuelle déjà utilisée comme destination de déplacement pour d'autres pistes.*

7. Recommencez les étapes 5 et 6 si vous désirez déplacer plusieurs pistes simultanément.

8. Appuyez sur [F1 (Back)].

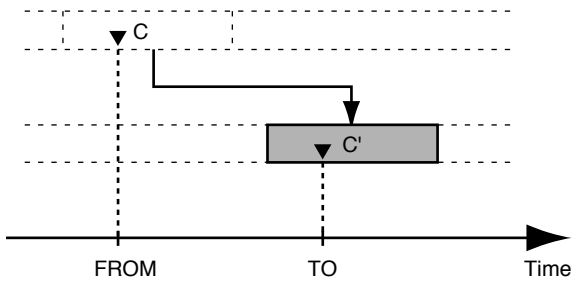
9. Appuyez sur [▲], [▼], [◀] et [▶] pour déplacer le curseur. Remplissez tous les champs.



FROM (Point From)
Définit la position temporelle de la phrase source du déplacement qui doit être copiée à la destination du déplacement. Cette position ne doit pas forcément inclure celle contenant la phrase.

Un bon usage du point FROM

Normalement, les données sont déplacées en commençant à partir du point spécifié comme destination. Toutefois, si vous désirez que les données soient déplacées en fonction d'un point spécifique, où se trouve un certain son par exemple, utilisez le point de FROM. Exemple : supposons que vous déplacez le bruit d'une bombe (son tic-tac, puis l'explosion elle-même), et que vous désirez que l'explosion arrive en un point bien précis. En temps normal, pour déterminer la position temporelle de destination, il faudrait calculer la durée après laquelle l'explosion se produit. Il est beaucoup plus simple de spécifier le point "FROM" comme "position temporelle d'origine du déplacement où l'explosion se produit" et "TO" comme "position temporelle dans la piste destination du déplacement où doit arriver l'explosion". D'un coup, vous copierez ainsi l'explosion, et assurerez son placement temporel correct...



TO (point To)

Spécifie la position temporelle de référence de destination de la copie.

Quantize

Lorsque Quantize est réglé sur "On", le point "TO" (le point de référence de la destination de la copie) est alors placé au début de la mesure déterminée dans la carte des Tempos ou la piste de synchro. Par exemple, si dans la carte des tempos le tempo est réglé à 120, vous pouvez programmer une phrase d'une mesure de façon à ce qu'elle dure deux secondes. Toutefois, si vous devez employer des tempos plus difficiles comme, par exemple, 119.1, l'endroit où la phrase se terminera se décalera progressivement. On peut éviter cela : régler Quantize sur "On" fonctionne automatiquement, comme si "Overlap" était sur "On".

10. Appuyez sur [F4 (Exec)].

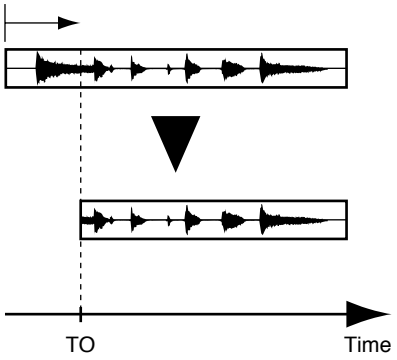
La fonction de déplacement de phrase est alors exécutée.

11. Une fois le déplacement correctement réalisé, la mention "Complete" apparaît à l'écran.

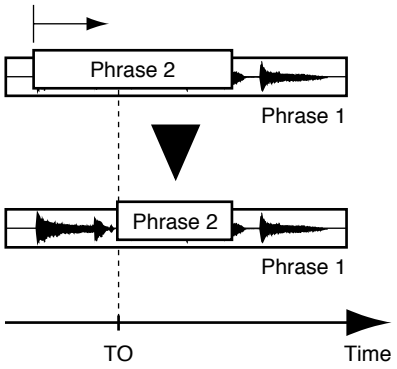
12. Appuyez sur [PLAY (DISPLAY)] pour revenir en mode Lecture.

Ajuster le début de la Phrase (Trim In)

Cette fonction permet d'ajuster le point où débute la phrase (de la faire commencer rigoureusement au premier son utile), sans modifier sa durée. Cette fonction est très utile si vous désirez copier une section de phrase pour la lire en boucle et en faire un motif rythmique (break beat).



Si vous appliquez la fonction Trim In à la phrase 2 alors que celle-ci a été "punchée" dans la phrase 1, vous "découvrirez" la partie de la phrase 1 cachée jusqu'alors par la phrase 2.



1. Maintenez [SHIFT] enfoncée, puis appuyez sur [F2 (TRACK)].

2. Appuyez sur [F1 (Tr/Ph)] de façon à faire apparaître le menu Phrase Edit à l'écran.

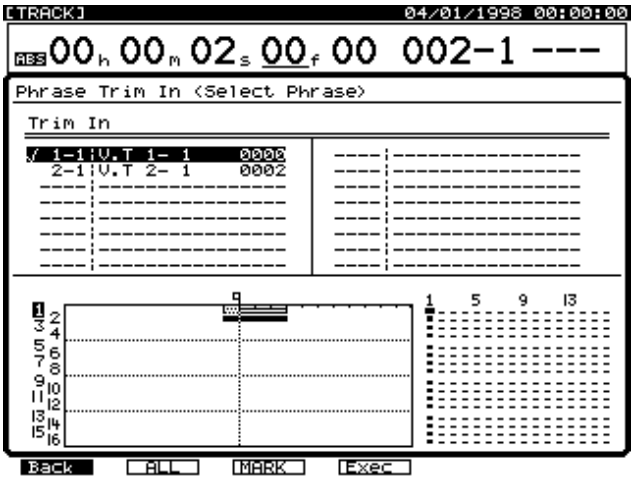
3. Appuyez sur [F4 (TrimI)]. Si la mention "TrimI" n'apparaît pas en regard de la touche [F4], appuyez d'abord sur [PAGE] jusqu'à faire apparaître "TrimI", puis appuyez sur [F4 (TrimI)].

4. Appuyez sur [F1 (SelPh)].

5. Appuyez sur la touche STATUS de la voie de retour piste correspondant à la piste source du déplacement. Le témoin de la touche s'allume.

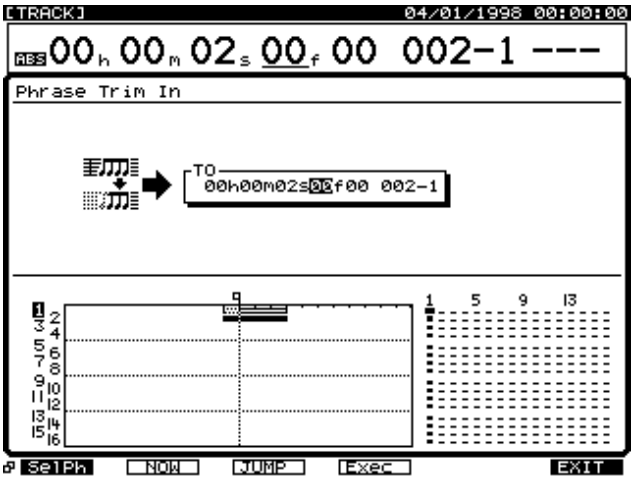
Autre possibilité : appuyez sur [▲], [▼], [◄] et [►] afin de positionner le curseur sur la piste que vous désirez déplacer, puis appuyez sur [F3 (MARK)] ou [YES].

Les données contenues dans la phrase contenant la marque seront alors "trimmées". Appuyer sur [F2 (ALL)] permet de placer ou enlever les marqueurs simultanément sur toutes les phrases.



6. Appuyez sur [F1 (Back)].

7. Faites tourner la molette TIME/VALUE.



TO (point To)
Spécifie la position temporelle de Trim in.

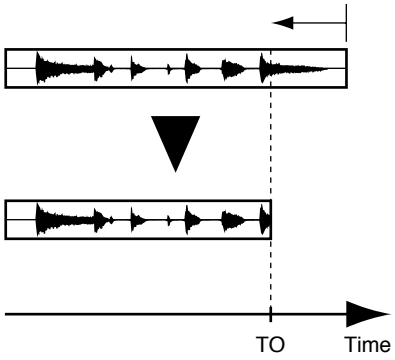
8. Appuyez sur [F4 (Exec)].
La fonction Trim In est alors exécutée.

9. Une fois le Trim in correctement réalisé, la mention "Complete" apparaît à l'écran.

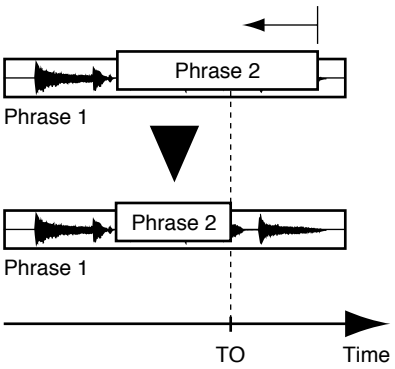
10. Appuyez sur [PLAY (DISPLAY)] pour revenir en mode Lecture.

Ajuster la fin de la Phrase (Trim Out)

Cette fonction permet d'ajuster le point où la phrase se termine (de la faire commencer rigoureusement au premier son utile), sans modifier sa durée. C'est est très utile si vous désirez copier une section de phrase pour la lire en boucle et en faire un motif rythmique (break beat).



Si vous appliquez la fonction Trim Out à la phrase 2 alors que celle-ci a été "punchée" dans la phrase 1, vous "découvrirez" la partie de la phrase 1 cachée jusqu'alors par la phrase 2.



1. Maintenez [SHIFT] enfoncée, puis appuyez sur [F2 (TRACK)].

2. Appuyez sur [F1 (Tr/Ph)] de façon à faire apparaître le menu Phrase Edit à l'écran.

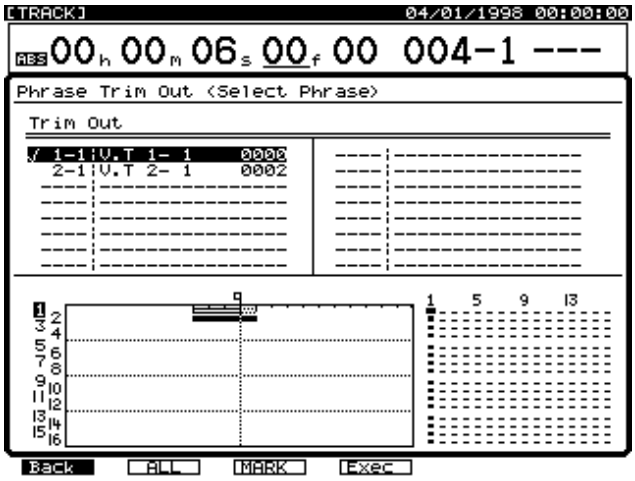
3. Appuyez sur [F5 (TrimO)]. Si la mention "TrimO" n'apparaît pas en regard de la touche [F5], appuyez d'abord sur [PAGE] jusqu'à faire apparaître "TrimO", puis appuyez sur [F5 (TrimO)].

4. Appuyez sur [F1 (SelPh)].

5. Appuyez sur la touche STATUS de la voie de retour piste correspondant à la piste source du déplacement. Le témoin de la touche s'allume.

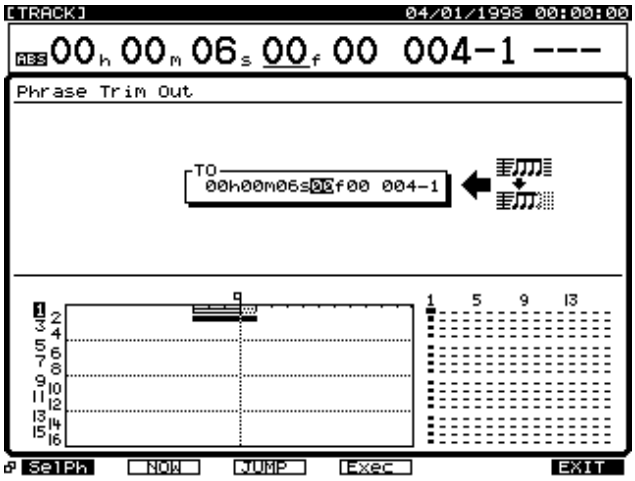
Autre possibilité : appuyez sur [▲], [▼], [◀] et [▶]afin de positionner le curseur sur la piste que vous désirez déplacer, puis appuyez sur [F3 (MARK)] ou [YES].

Les données contenues dans la phrase contenant la marque seront alors "trimmées". Appuyer sur [F2 (ALL)] permet de placer ou enlever les marqueurs simultanément sur toutes les phrases.



6. Appuyez sur [F1 (Back)].

7. Faites tourner la molette TIME/VALUE.



TO (point To)
Spécifie la position temporelle de Trim Out.

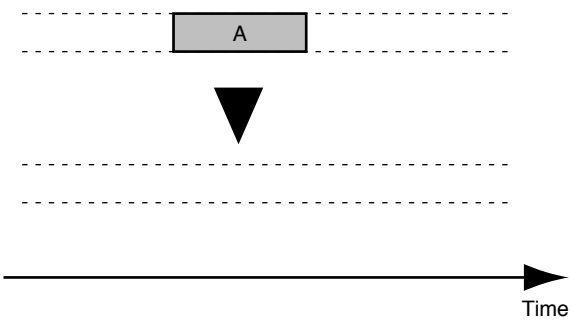
8. Appuyez sur [F4 (Exec)].
La fonction Trim Out est alors exécutée.

9. Une fois le Trim Out correctement réalisé, la mention "Complete" apparaît à l'écran.

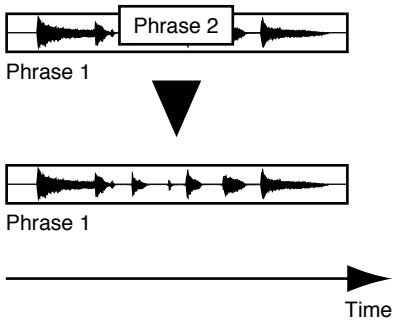
10. Appuyez sur [PLAY (DISPLAY)] pour revenir en mode Lecture.

Supprimer des Phrases (Phrase Delete)

Cette fonction permet de supprimer des phrases spécifiées. Les données se trouvant après une phrase supprimée ne sont pas déplacées pour combler le trou apparu.



Si vous appliquez Phrase Delete à la phrase 2, qui avait été enregistrée par-dessus la phrase 1, la partie de la phrase 1 qui se trouvait auparavant "sous" la phrase 2 devient à nouveau audible.



***Même s'il semble que les données ont disparu, elles se trouvent toujours sur le disque dur. Voilà pourquoi, même en effectuant une procédure Phrase Delete, l'espace disque disponible indiqué à l'écran n'est pas modifié.*

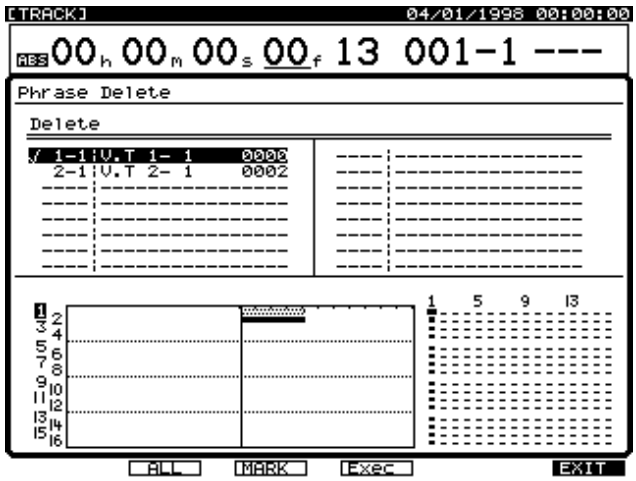
1. Maintenez [SHIFT] enfoncée, puis appuyez sur [F2 (TRACK)].

2. Appuyez sur [F1 (Tr/Ph)] de façon à faire apparaître le menu Phrase Edit à l'écran.

3. Appuyez sur [F6 (Del)]. Si la mention "Del" n'apparaît pas en regard de la touche [F6], appuyez d'abord sur [PAGE] jusqu'à faire apparaître "Del", puis appuyez sur [F6 (Del)].

4. Appuyez sur la touche STATUS de la piste contenant la phrase que vous désirez supprimer.
L'indicateur de la touche s'allume.
Autre possibilité : appuyez sur [▲], [▼], [◄] et [►] afin de positionner le curseur sur la phrase que vous désirez supprimer, puis appuyez sur [F3 (MARK)] ou [YES].

La phrase contenant le marqueur sera supprimée. Appuyer sur [F2 (ALL)] permet de placer ou d'enlever les marqueurs sur toutes les pistes simultanément.



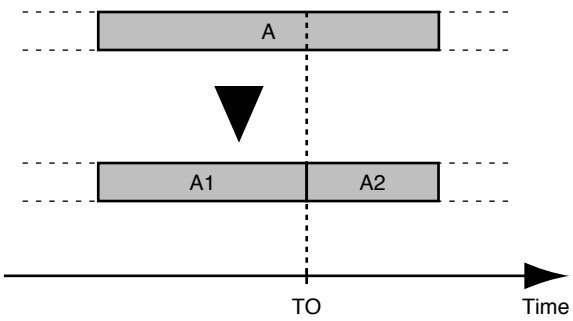
5. Appuyez sur [F4 (Exec)].
La fonction Phrase Delete sera alors exécutée.

6. Une fois la suppression correctement réalisée, la mention "Complete" apparaît à l'écran.

7. Appuyez sur [PLAY (DISPLAY)] pour revenir en mode Lecture.

Scinder des Phrases (Phrase Split)

Cette fonction permet de diviser une même phrase en deux parties, collées temporellement. Elle est pratique si, par exemple, vous désirez sélectionner une partie de phrase pour la copier sous forme de "break beats".



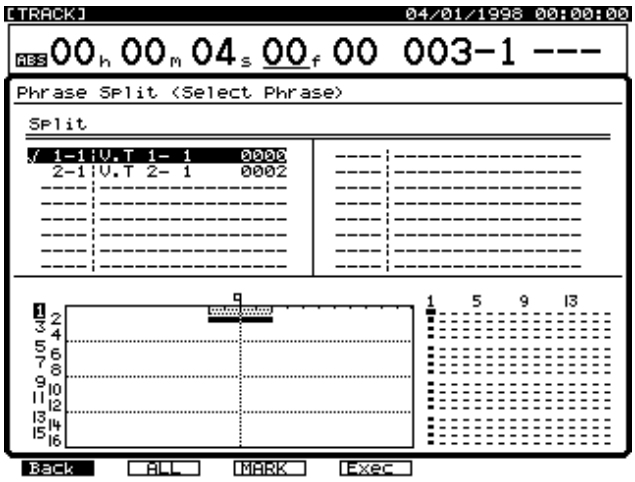
1. Maintenez [SHIFT] enfoncée, puis appuyez sur [F2 (TRACK)].

2. Appuyez sur [F1 (Tr/Ph)] de façon à faire apparaître le menu Phrase Edit à l'écran.

3. Appuyez sur [F1 (Split)]. Si la mention "Split" n'apparaît pas en regard de la touche [F1], appuyez d'abord sur [PAGE] jusqu'à faire apparaître "Split", puis appuyez sur [F1 (Split)].

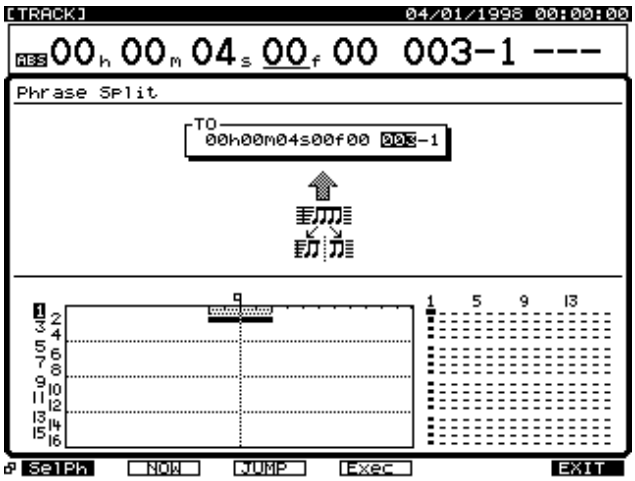
4. Appuyez sur [F1 (SelPh)].

5. Appuyez sur la touche STATUS de la piste contenant la phrase que vous désirez scinder en deux.
L'indicateur de la touche s'allume.
Autre possibilité : appuyez sur [▲], [▼], [◀] et [▶] afin de placer le curseur sur la piste que vous désirez copier, puis appuyez sur [F3 (MARK)] ou [YES].
La phrase contenant la marque sera alors scindée en deuxs. Appuyer sur [F2 (ALL)] permet de poser ou d'enlever d'un coup les marques sur toutes les phrases.



6. Appuyez sur [F1 (BACK)].

7. Faites tourner la molette TIME/VALUE.



TO (Point de To)
Définit le point où la phrase sera scindée.

8. Appuyez sur [F4 (Exec)].
La fonction Phrase Split est alors exécutée.

9. Une fois la scission correctement réalisée, la mention "Complete" apparaît à l'écran.

10. Appuyez sur [PLAY (DISPLAY)] pour revenir en mode Lecture.

Créer de nouvelles Phrases (Phrase New)

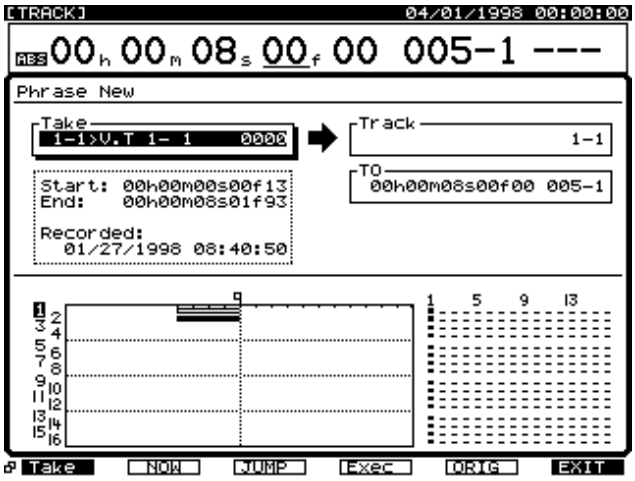
Cette fonction permet de créer une nouvelle phrase en partant d'une prise existante.

1. Maintenez [SHIFT] enfoncée, puis appuyez sur [F2 (TRACK)].

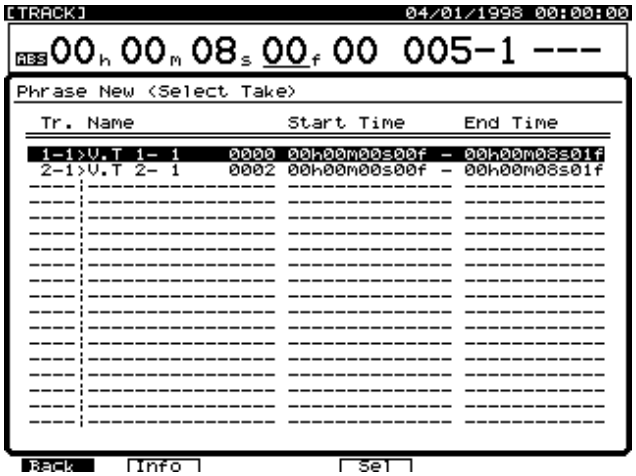
2. Appuyez sur [F1 (Tr/Ph)] de façon à faire apparaître le menu Phrase Edit à l'écran.

3. Appuyez sur [F2 (New)]. Si la mention "New" n'apparaît pas en regard de la touche [F2], appuyez d'abord sur [PAGE] jusqu'à faire apparaître "New", puis appuyez sur [F2 (New)].

4. Appuyez sur [▲], [▼], [◀] et [▶] afin de positionner le curseur sur "Take".



5. Sélectionnez la prise source avec la molette TIME/VALUE. Appuyez sur [F1 (Take) pour faire apparaître la liste des prises. A ce stade, faites tourner la molette TIME/VALUE pour sélectionner celle qui vous intéresse, puis appuyez sur [F4 (Sel)]. Chaque fois que vous appuyez sur [F2 (Info)], l'affichage passe de l'indication des points de start et de stop de la prise à celui de l'espace disque occupé par les données et la durée d'enregistrement. Une fois que vous avez fini de sélectionner une piste, appuyez sur [F1 (Back)].



6. Appuyez sur [▶].
Le curseur se positionne sur "Track".

7. Appuyez sur la touche STATUS de la piste où doit se trouver la nouvelle phrase.
L'indicateur de la touche s'allume en rouge.
Autre possibilité : sélectionner, avec la molette TIME/VALUE, la piste où doit se trouver la nouvelle phrase.
A ce stade, en appuyant sur [F5 (ORIG)], la nouvelle phrase sera créée sur la même piste/emplacement que la prise source.

8. Appuyez sur [▼].
Le curseur se positionne sur [TO].

9. Spécifiez la position temporelle de la nouvelle phrase en faisant tourner la molette TIME/VALUE .

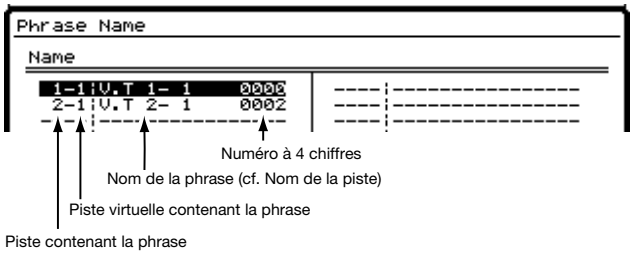
10. Appuyez sur [F4 (Exec)].
La fonction Phrase New est alors exécutée.

11. Une fois la nouvelle phrase correctement créée, la mention "Complete" apparaît à l'écran. Appuyez sur [ENTER (YES)].

12. Appuyez sur [PLAY (DISPLAY)] pour revenir en mode Lecture.

Nommer les Phrases (Phrase Name)

Normalement, chaque phrase se voit attribuer le nom par défaut comme indiqué ci-dessous :



Vous pouvez modifier à votre guise les noms utilisés pour les phrases. Lorsque l'enregistrement d'un morceau dure plusieurs jours, il est parfois difficile de se souvenir, d'une séance à l'autre, de ce qui est enregistré dans telle ou telle phrase.
C'est pourquoi nous vous recommandons d'attribuer à chaque phrase des noms clairs et significatifs ("riff", "solo"...) de façon à s'y retrouver facilement.

1. Maintenez [SHIFT] enfoncée, puis appuyez sur [F2 (TRACK)].

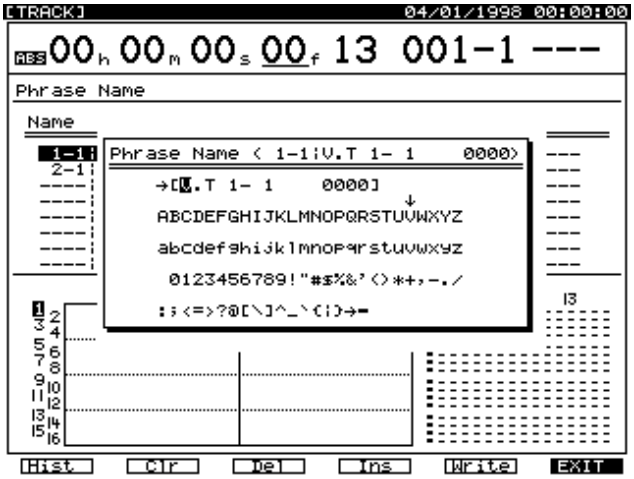
2. Appuyez sur [F1 (Tr/Ph)] de façon à faire apparaître le menu Phrase Edit à l'écran.

3. Appuyez sur [F4 (Name)]. Si la mention "Name" n'apparaît pas en regard de la touche [F4], appuyez d'abord sur [PAGE] jusqu'à faire apparaître "Name", puis appuyez sur [F4 (Name)].

4. Appuyez sur[▲], [▼], [◀] et [▶]] afin de positionner le curseur sur la phrase dont vous désirez modifier le nom, copier, puis appuyez sur [F1 (Name)] ou [YES].

5. Le nom de la phrase (Phrase Name) apparaît alors à l'écran. Entrez le nouveau nom avec les touches [▲], [▼], [◀] et [▶] , ainsi que la molette TIME/VALUE.

A ce stade, les touches de fonction possèdent les rôles suivants :



[F1 (Hist)]: Affiche la liste des 20 derniers noms de phrases attribués, un à la fois.
[F2 (Clr)]: Efface tous les caractères de la fenêtre.
[F3 (Del)]: Efface le caractère sur lequel le curseur est positionné.
[F4 (Ins)]: Insère un espace là où le curseur est positionné.
[F5 (Write)]: Valide le nom de phrase, puis fait quitter l'écran.
[F6 (EXIT)]: Pour quitter l'écran sans valider le nom de phrase.

6. Une fois le nom entré, appuyez sur [F5 (Write)].

7. Maintenez [SHIFT] enfoncée, puis appuyez sur [STORE (ZERO)].

la mention "STORE OK?" apparaît alors à l'écran.

8. Appuyez sur [YES].
Le morceau est ainsi sauvegardé.

9. Appuyez sur [PLAY (DISPLAY)] pour revenir en mode Lecture.

Chapitre 5 Utiliser les effets internes (VS8F-2)

Le VS-1680 peut recevoir une ou deux cartes d'extension d'effets optionnelles, référence VS8F-2. Avec deux de ces cartes installées, vous disposerez d'un maximum de 4 effets stéréo de haute qualité.
Ce chapitre explique comment les utiliser.

** Pour de plus amples informations concernant l'installation proprement dite de la VS8F-2, veuillez vous reporter à "Installer la carte d'extension effets", page 57 du livret "Prise en main".*

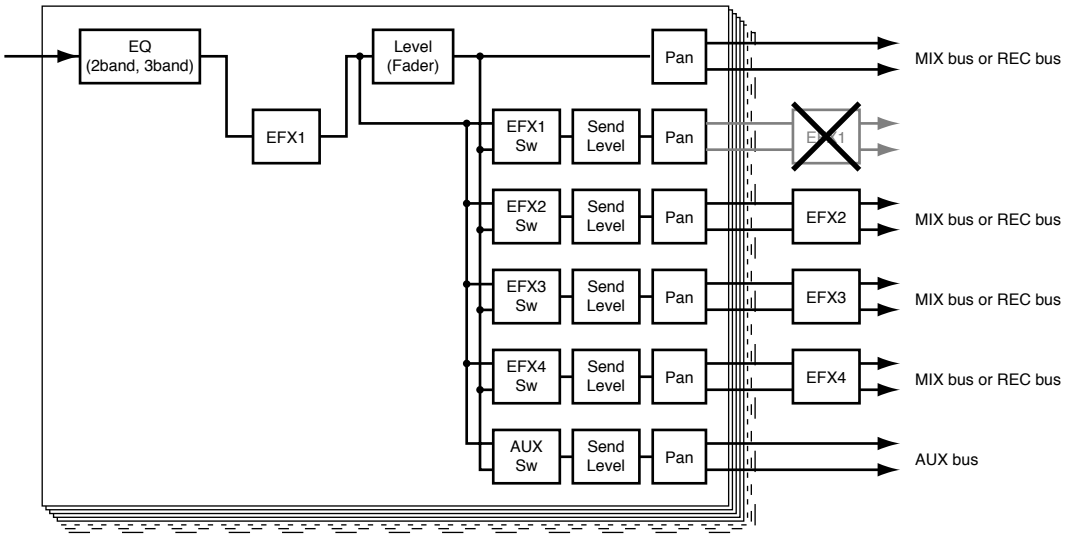
Structure des effets

Vous pouvez installer jusqu'à deux VS8F-2 dans un VS-1680 ; elles portent alors le nom d'**EFFECT A** et **EFFECT B**.
Rien ne vous empêche de les utiliser simultanément : chacune propose deux **effets (EFX1 et EFX2 pour EFFECT A,** EFX3 et **EFX4** pour EFFECT B), que vous pouvez sélectionner dans chaque canal.

Connexion des effets

Modification du son de la source lui-même (mode Insert)

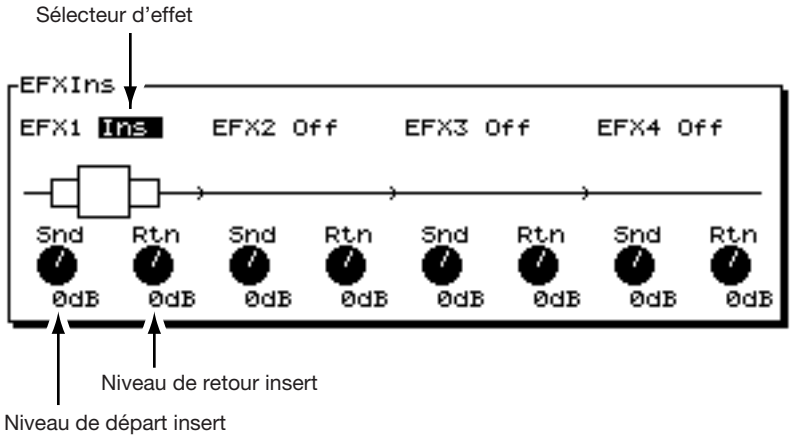
L'effet vient se placer directement derrière l'égaliseur et le fader de voie, ou avant les généraux. C'est ce type de connexion qu'il faut adopter si vous désirez que l'effet modifie le son lui-même : distorsion ou overdrive, par exemple.
Si vous insérez un effet sur une des voies ou dans le bloc Master, vous ne pourrez plus l'utiliser en mode Send/Return.



* *Selon les effets utilisés, si vous mixez avec différents effets insérés dans des voies ou si vous mélangez des modulations sans effet avec des modulations traitées par des effets en insert, des problèmes de décalage temporel peuvent apparaître (dus au temps de traitement).*

Insertion sur des voies d'entrée et de retour

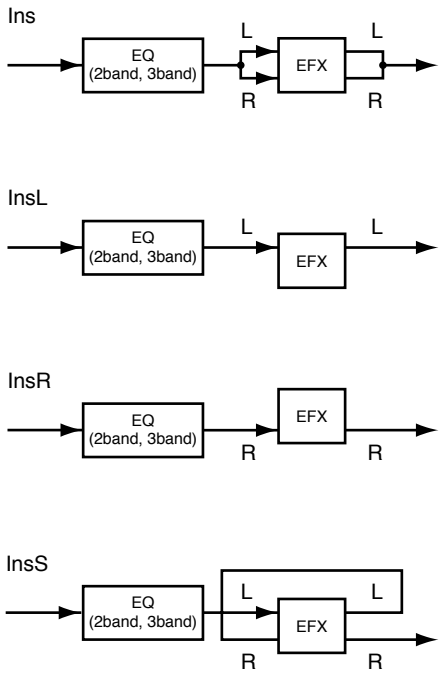
1. Sélectionnez les voies sur lesquelles vous désirez appliquer des effets. Pour cela, il suffit d'appuyer sur les touches SELECT des voies d'entrée ou de retour de votre choix.
2. Appuyez sur [F1 (Ef1In)]. Si la mention "Ef1In" n'apparaît pas en regard de la touche [F1], appuyez sur [PAGE] jusqu'à faire apparaître "Ef1In", puis appuyez sur [F1 (Ef1In)]. Utilisez alternativment [▲], [▼], [◀ et [▶] pour placer le curseur sur "EFXIns."
3. Appuyez sur [YES].
4. Déplacez le curseur avec les touches [▲], [▼], [◀] et [▶]], puis tournez la molette TIME/VALUE.



EFX1 (Sélecteur d'insertion de l'effet)

Ce sélecteur permet de déterminer comment les effets sont connectés.

Off: Aucune insertion.
Ins: Insère l'effet stéréo sur les deux canaux.
InsL: Insère le canal gauche de l'effet stéréo.
InsR: Insère le canal droit de l'effet stéréo.
InsS: Insère en série le canal gauche et le canal droit de l'effet stéréo.



* *Lorsque Ins ou InsS est sélectionné, cet effet ne peut être utilisée sur aucun autre canal. De plus, lorsque InsL ou InsR est sélectionné, cet effet ne peut être inséré que sur un seul autre canal.*

Snd (Niveau de départ Insert)

Permet d'ajuster (de -42 à +6 dB) le niveau du signal envoyé à l'effet de type Insert. Réglez-le sur "0 dB".

Rtn (Niveau de retour Insert)

Permet d'ajuster (de -42 à +6 dB) le niveau du signal revenant de l'effet de type Insert. Réglez-le sur "0 dB".

5. Dès lors, vous êtes prêt à insérer EFX1 dans la voie sélectionnée. Appuyez sur [PLAY (DISPLAY)] pour revenir au mode Lecture.

* *L'insertion des effets EFX-2 à EFX-4 s'effectue exactement de la même façon.*

Insertion d'un effet dans le bloc Master

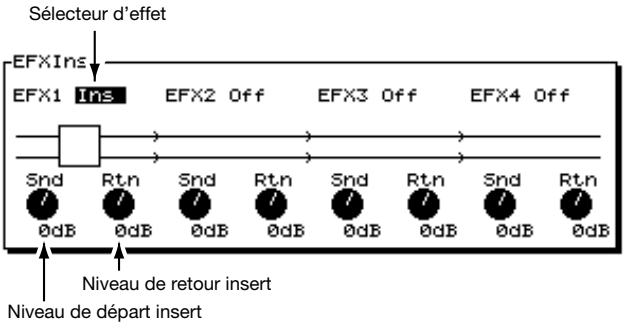
Vous pouvez également insérer l'effet dans la section MASTER Out. Une fois le mixage de chaque voie effectué, le signal global du mixage peut ainsi traverser un compresseur : une façon efficace de se protéger contre les sautes de niveau et crêtes impromptues...

1. Appuyez sur [MASTER].
L'indicateur de la touche s'allume, et l'écran Master apparaît sur l'écran.

2. Appuyez sur [F1 (Ef1In)]. Si la mention "Ef1In" n'apparaît pas en regard de la touche [F1], appuyez sur [PAGE] jusqu'à faire apparaître "Ef1In", puis appuyez sur [F1 (Ef1In)]. Utilisez alternativment [▲], [▼], [◀ et [▶] pour placer le curseur sur "EFXIns."

3. Appuyez sur [YES].

4. Déplacez le curseur avec les touches [▲], [▼], [◀] et [▶]], puis tournez la molette TIME/VALUE.



EFX1 (Sélecteur d'insertion de l'effet)

Ce sélecteur permet de déterminer comment les effets sont connectés.

Off: Aucune insertion.
Ins: Insère l'effet stéréo sur les deux canaux.

Snd (Niveau de départ Insert)

Permet d'ajuster (de -42 à +6 dB) le niveau du signal envoyé à l'effet de type Insert. Réglez-le sur "0 dB".

Rtn (Niveau de retour Insert)

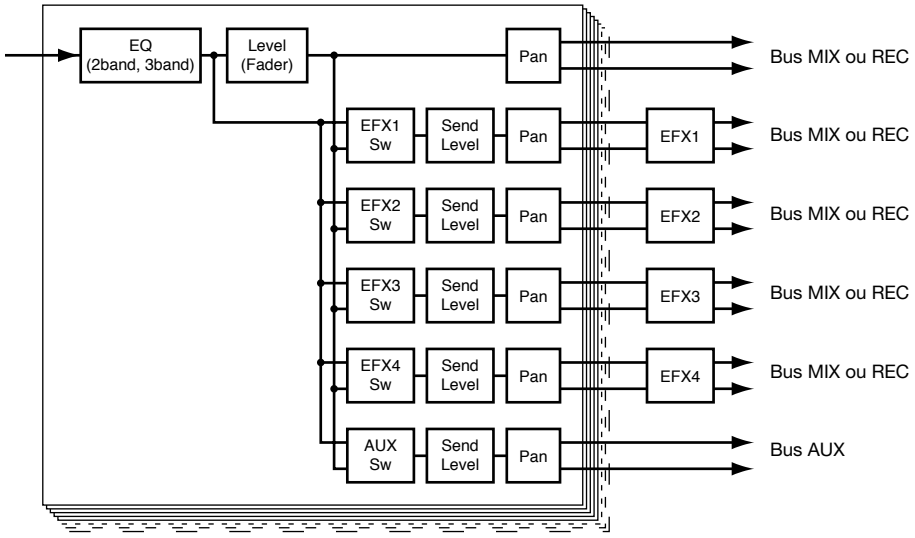
Permet d'ajuster (de -42 à +6 dB) le niveau du signal revenant de l'effet de type Insert. Réglez-le sur "0 dB".

5. Dès lors, vous êtes prêt à insérer EFX1 dans le bloc Master. Appuyez sur [PLAY (DISPLAY)] pour revenir au mode Lecture.

* *L'insertion des effets EFX-2 à EFX-4 s'effectue exactement de la même façon.*

Ajouter le son de l'effet au son direct (mode Send/Return)

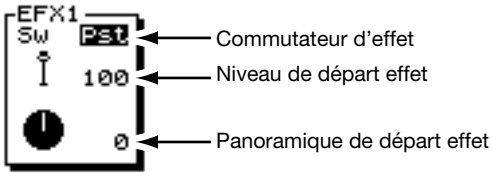
Ajouter le son de l'effet (délai, réverbération) au son direct demande de passer par le bus EFFECT.
Certains effets permettent de récupérer, à leur sortie, un mélange son direct/effet : la plupart du temps, cependant, il vaut mieux ne récupérer que le son de l'effet en sortie. Chaque voie permet de doser le niveau du son direct et celui du départ effet correspondant. Le chemin du signal est alors le suivant :



1. Sélectionnez les voies sur lesquelles vous désirez appliquer des effets. Pour cela, il suffit d'appuyer sur les touches SELECT des voies d'entrée ou de retour de votre choix.

Le témoin de la touche s'allume et l'écran Input Mixer ou Track Mixer apparaît.

2. Press [F1 (EFX1)]. Si la mention "Ef1In" n'apparaît pas en regard de la touche [F1], appuyez sur [PAGE] jusqu'à faire apparaître "(EFX1", puis appuyez sur [F1 (EFX1)]. Utilisez alternativment [▲], [▼], [◀ et [▶] pour placer le curseur sur "EFX1."



3. Déplacez le curseur avec les touches [▲] et [▼] puis tournez la molette TIME/VALUE

Sw (Sélecteur d'effet)

Ce sélecteur d'effet permet de déterminer la façon de prélever le signal sur la piste avant de l'envoyer au bus EFFECT.

- **Off:** Aucun signal n'est prélevé.
- **Pre:** Le signal est prélevé avant le fader de voie.
- **Pst:** Le signal est prélevé après passage par le fader de la voie.

Niveau de départ effet (Send Level)
Permet d'ajuster (de 0 à 127) le niveau du signal envoyé sur le bus EFFECT. Réglez-le sur "100" comme valeur initiale.

Panoramique de départ effet (Send Pan)
Permet d'ajuster (de L63 à R63, en passant par 0) la position stéréo du signal envoyé sur le bus EFFECT. Réglé sur "L63" le signal sera complètement à gauche, et sur "R63" complètement à droite. Réglez-le sur "0" comme valeur initiale.

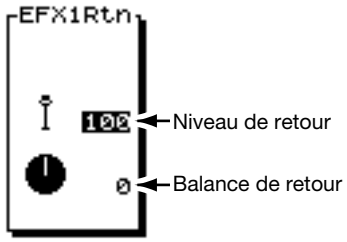
4. Dès lors, les effets sont ajoutés au son direct. Appuyez sur [PLAY (DISPLAY)] pour revenir en mode Lecture.

* *Vous pouvez mettre en service les effets EFX2 à EFX4 de la même façon.*

Ajuster le niveau de retour effet (Return Level)
Vous pouvez ajuster le niveau de retour effet (Return Level) avec les faders de voie de la console. Procédez comme ceci :

4-1. Appuyez sur la touche de la voie d'entrée [EFFECT 1/3 RTN].
L'écran Effect Return apparaît alors.

4-2. Appuyez sur [F3 (EFX1)] ou, avec les touches [▲], [▼], [◀] et [▶] positionnez le curseur sur "EFX1Rtn".



Niveau de retour (Return Level)
Permet d'ajuster (de 0 à 127) le niveau de sortie des effets. Réglez-le sur "100" comme valeur initiale, avec les faders de voie.

Balance de retour (Return Balance)
Permet d'ajuster (de L63 à R63, en passant par 0) la balance gauche/droite du signal de sortie des effets. Réglez-le sur "0" (centre) comme valeur initiale.

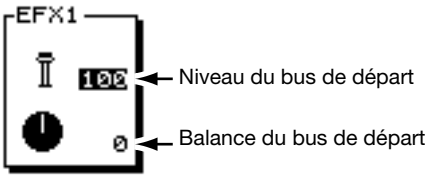
4-3. Appuyez sur [FADER] de façon à ce que les indicateurs IN soient allumés.
Dès lors, le niveau de retour d'EFX1 peut être ajusté avec le fader EFFECT 1. De même, celui d'EFX2 se règle avec le fader EFFECT 2.

* *Si vous désirez ajuster les niveaux de retour d'EFX3 et EFX4, maintenez [SHIFT] enfoncée et appuyez sur les touches de la voie d'entrée [EFFECT 1/3 RTN] ou [EFFECT 2/4 RTN]. L'indicateur de la touche SHIFT s'allume. A présent, le fader EFFECT 1 permet d'ajuster le niveau de retour de l'effet EFX3, et le fader EFFECT 2, celui de l'effet EFX4.*

Ajuster la balance du bus de départ effet

Vous pouvez ajuster la balance au niveau du bus de chaque départ effet, indépendamment des réglages déjà effectués au niveau de chacune des voies.

1. Appuyez sur [MASTER].
2. Appuyez sur [F1 (EFX1)]. Si la mention "EFX1" n'apparaît pas en regard de la touche [F1], appuyez sur [PAGE] jusqu'à faire apparaître "EFX1", puis appuyez sur [F1 (EFX1)]. Vous pouvez aussi positionner le curseur sur "EFX1" avec les touches [▲], [▼], [◄] et [►].
3. Déplacez le curseur avec les touches [▲], [▼], [◄] et [►] puis, tournez la molette TIME/VALUE.



Niveau de départ (Send Level)
Permet d'ajuster (de -42 à +6 dB) le niveau du signal envoyé à l'effet. Réglez-le sur "100" pour le moment.

(Balance)
Permet de régler la balance (L63–0–R63) du signal global envoyé à l'effet. Réglez-le sur "0" (centre) pour le moment..

* *Le réglage du niveau général et de la balance du bus de départ des effets EFX-2 à EFX-4 s'effectue exactement de la même façon.*

Sélectionner les effets (Patch)

Un Programme d'effet est désigné sous le nom de patch. Le VS-1680 propose 210 effets d'usine, non remplaçables, numérotés de P000 à P209 (ce sont les Preset Patches), et 200 effets utilisateur, numérotés de U000 à U199 (ce sont les User Patches) - ces derniers pouvant être édités et mémorisés. Prenez le temps de découvrir ces effets...

* *Utilisés en combinaison avec la fonction Vari-Pitch (voir page 163), les temps de délai peuvent changer légèrement, et les effets de distorsion ou overdrive peuvent voir leur couleur légèrement modifiée.*

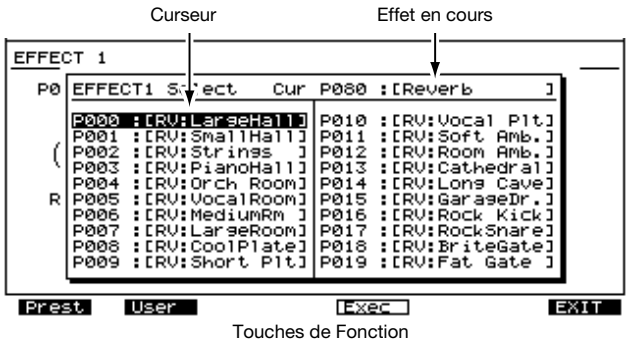
* *Avec certains des effets, la présence du son d'origine en sortie sera indésirable, ou certains réglages spécifiques seront demandés - reportez-vous à la "Liste des Algorithmes" (page 81 du livret "Annexes") lorsque vous procédez à des réglages.*

1. Appuyez sur [PLAY (DISPLAY)].
2. Si vous désirez utiliser les effets EFX1/EFX2, maintenez [SHIFT] enfoncée, puis appuyez sur [F3 (EFFECT A)]. Si vous désirez utiliser les effets EFX3/EFX4, maintenez [SHIFT] enfoncée, puis appuyez sur [F4 (EFFECT B)].

Si la mention "No Effect Board" apparaît à l'écran
Cela signifie qu'aucune carte VS8F-2 n'est installée. Dans ce cas, il est évidemment impossible de se servir d'effets internes...
Si, une carte VS8F-2 étant installée, ce message apparaît quand même, cela signifie que ladite carte n'est pas correctement reconnue par le VS-1680. Effectuez une procédure d'extinction, puis mettez l'appareil hors tension, comme décrit dans "Éteindre l'appareil" (page 32). Réinstallez alors correctement la carte VS8F-2.

3. Appuyez sur [F1 (EFX1)].
L'écran de réglage d'Effects 1 apparaît alors à l'écran.
4. Appuyez sur [F2 (Sel)].
La liste des effets disponibles apparaît alors à l'écran.
5. Avec la molette TIME/VALUE, positionnez le curseur sur l'effet que vous désirez utiliser.

A présent, les touches fonction possèdent les rôles suivants :



[F1 (Preset)]: Affiche la liste des effets de type Preset (Usine).
[F2 (User)]: Affiche la liste des effets de type User (Utilisateur)
[F4 (Exec)]: Permet de sortir de l'écran après avoir sélectionné l'effet.
[F6 (EXIT)]: Permet de sortir de l'écran sans avoir sélectionné d'effet.

6. Après avoir sélectionné l'effet, appuyez sur [F4 (Exec)].

L'écran de réglage Effects 1 réapparaît à l'écran.

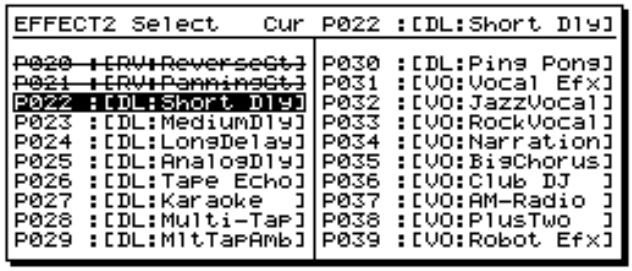
7. Vérifiez que le signal d'effet est audible. Si vous désirez essayer d'autres effets, reprenez à l'étape 4.

8. Après avoir essayé les autres Patches, appuyez sur [PLAY (DISPLAY)].

Vous reviendrez alors en mode Lecture.

* *Les Patches utilisant les algorithmes suivants ne peuvent être sélectionnés comme EFX2 et EFX4. Par conséquent, dans la liste leur nom apparaît barré d'une ligne horizontale. Si vous désirez vous en servir, sélectionnez-les comme EFX1 ou EFX3.*

- Reverb
- Gated Reverb
- Vocorder 2
- Voice Transformer



Créer de nouveaux effets

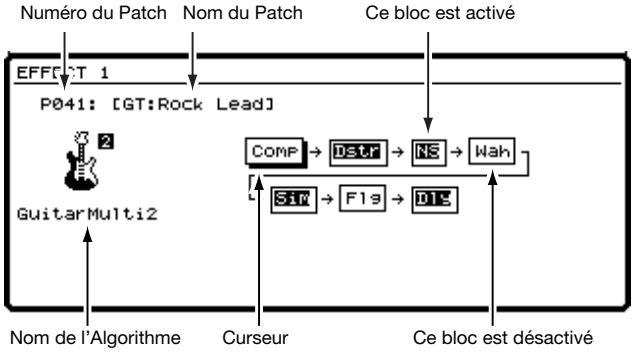
Si vous désirez créer un nouvel effet, commencez par sélectionner le Patch se rapprochant le plus de celui que vous désirez créer, puis modifiez ses paramètres. Ces modifications sont provisoires : elles seront perdues dès que vous sélectionnerez un autre effet ou une autre Scène. Si vous désirez mémoriser des réglages d'effet modifiés, sauvegardez-les sous forme de User Patches, ou mémorisez les réglages de console sous forme de Scène.

A propos des Algorithmes

Un algorithme détermine la composition ou la structure d'un effet. Le VS-1680 possède 34 algorithmes différents. Les réglages des effets présents dans chaque Patch utilisent au moins un de ces algorithmes. Pour savoir quel algorithme est utilisé dans tel ou tel patch, voir la "Liste des Preset Patches", page 74 des "Annexes". Pour les détails concernant tel ou tel algorithme, voir la "Liste des Algorithmes", page 81 des "Annexes".

1. En reprenant la procédure décrite page 108 dans "Sélectionner des effets (Patch)", appelez le patch contenant l'effet sur lequel vous désirez baser votre nouvel effet.

L'écran suivant apparaît :



2. Appuyez sur [◄] et [►] pour déplacer le curseur à l'écran. Si vous sélectionnez un patch dont l'algorithme permet d'activer/désactiver des blocs d'effet, la commutation On/Off de ceux-ci s'effectue via la molette TIME/VALUE. Les blocs activés apparaissent en surbrillance (blanc sur fond noir). Positionnez le curseur sur le bloc d'effets que vous désirez modifier.

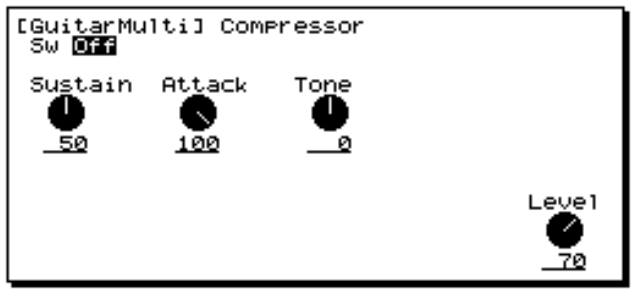
3. Appuyez sur [F3 (EDIT)].

La liste des paramètres disponibles dans le bloc d'effet apparaît.

4. Les touches [▲], [▼], [◄] et [►] servent à déplacer le curseur dans l'écran. Positionnez le curseur sur le paramètre que vous désirez modifier, puis tournez la molette TIME/VALUE.

Pour de plus amples informations concernant les paramètres inclus dans chaque bloc d'effet, veuillez vous référer à la "Liste des Algorithmes", page 81 du livret "Annexes".

Dès lors, les touches de fonction possèdent les rôles suivants :below.



[F1 (←Blk)]: Permet d'afficher les réglages du bloc d'effet précédent.

[F2 (→Blk)]: Permet d'afficher les réglages du bloc d'effet suivant.

[F4 (SAVE)]: Appelle l'écran de sauvegarde de l'effet.
[F6 (EXIT)]: Permet de sortir de l'écran.

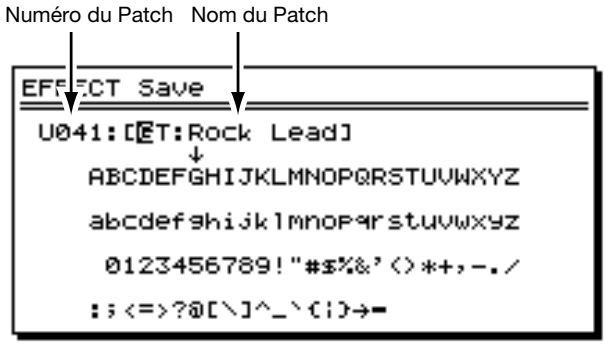
5. Sauvegardez l'effet.
Pour pouvoir sauvegarder les réglages de l'effet, il est nécessaire de les sauvegarder dans les User Patches ou de mémoriser les réglages de console sous forme d'une Scène.Si vous souhaitez les réutiliser dans un autre morceau, sauvegardez-les dans un User Patch. Si vous les utilisez uniquement dans ce morceau, alors mémorisez-les dans une Scène.

Sauvegarder un effet dans un User Patch

Lorsque vous sauvegarder des réglages d'effet dans un User Patch, celui qui se trouvait précédemment au même emplacement est perdu. A l'origine, les effets User Patches du VS-1680 sont les mêmes que sont mémorisés dans les Preset Patches.

1. Appuyez sur [F4 (SAVE)].
L'écran Effect Name apparaît alors à l'affichage.

2. Sélectionnez le numéro du User Patch de destination (de U000 à U199) avec la molette TIME/VALUE.



3. Pour déplacer le curseur, appuyez sur les touches [►], [◄]et [►]. Avec la molette TIME/VALUE, choisissez les caractères composant le nom de l'User Patch (effet utilisateur).

Dès lors, les touches Fonction possèdent les fonctions suivantes :

[F1 (Hist)]: Affiche la liste des 20 derniers User Patches attribués, un à la fois.
[F2 (Clr)]: Efface tous les caractères de la fenêtre.
[F3 (Del)]: Efface le caractère sur lequel le curseur est positionné
[F4 (Ins)]: Insère un espace là où le curseur est positionné.
[F5 (Write)]: Valide le nom du User Patch, puis fait sortir de l'écran.
[F6 (EXIT)]: Fait sortir de l'écran sans valider le nom du User Patch.

4. Une fois le nom entré, appuyez sur [F5 (Write)].
L'assignation est sauvegardée.

5. Appuyez sur [PLAY (DISPLAY)].
Vous reviendrez alors en mode Play.

Sauvegarder un effet dans une Scène

Pour de plus amples informations, veuillez vous référer à "Enregistrer les réglages de la console (Scène)", page 40.

1. Appuyez sur [PLAY (DISPLAY)].
Vous reviendrez alors en mode Play.

2. Appuyez sur [SCENE].
L'indicateur de la touche s'allume.

3. Appuyez sur les touches SCENE ([1]-[8]) dont les indicateurs ne clignotent pas. Par exemple, si vous voulez mémoriser les réglages dans la Scène 1, alors appuyez sur [1].

4. Une fois la Scène mémorisée, le VS-1680 revient en mode Lecture. L'indicateur [SCENE] s'éteint. Si vous désirez annuler l'opération, appuyez encore une fois sur [SCENE].

A propos des niveaux d'effets (Effect Levels)

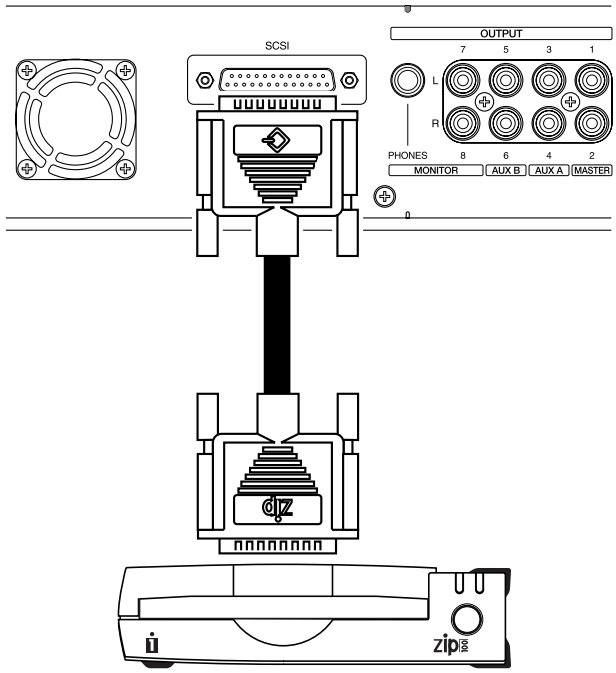
De nombreux algorithmes possèdent des paramètres concernant le niveau de l'effet (permettant de doser le niveau de sortie du signal d'effet) et le niveau de son direct (permettant de doser le niveau de sortie du son direct). Lorsque ces paramètres sont précédés du signe "moins", la phase est inversée.
Dans les Preset Patches, créés avec grand soin, le niveau de son direct est réglé à "0" pour tous les effets prévus pour une connexion sur le bus EFFECT.
Lorsque vous insérez un effet dans une voie, montez le niveau de son direct. Pour déterminer le type de chaque effet Preset Patch, veuillez vous référer à la "Liste des Preset Patches", page 74 du livret "Annexes".

Chapitre 6 Exploitation avec un lecteur Zip

Un lecteur Zip peut être raccordé au connecteur SCSI du VS-1680. Prenez soin de bien consulter la documentation de celui-ci.
Ce chapitre décrit la procédure de sauvegarde de morceaux sur le Zip et de réimportation de ces derniers dans le disque dur interne.

Connexion du lecteur Zip

Utilisez la procédure suivante pour connecter le lecteur Zip au VS-1680.



* *Dès que les connexions ont été effectuées, allumez vos différentes unités dans l'ordre spécifié. En les allumant dans le mauvais ordre, vous risquez un dysfonctionnement ou/et la détérioration de vos haut-parleurs et autres appareils.*

* *Assurez-vous toujours d'avoir le volume réglé au minimum avant d'allumer. Même dans ces conditions, il est possible d'entendre un léger bruit au moment de l'allumage, mais cela est normal et n'indique pas un dysfonctionnement.*

1. Allumez le lecteur Zip.
2. Allumez le VS-1680 à l'aide de l'interrupteur Marche-Arrêt situé sur la face arrière.
3. Allumez les équipements audio raccordés.
4. Ajustez le volume des équipements audio au niveau approprié.

* *Pour des informations plus détaillées sur le branchement du lecteur Zip et les réglages nécessaires, référez-vous au chapitre "Au sujet du SCSI" (Annexes p. 5).*

Formatage du disque (Drive Initialize)

Un disque neuf venant d'être acheté chez un revendeur informatique ou anciennement utilisé par un autre appareil **ne peut être utilisé tel que par le VS-1680**. Vous devez initialiser le disque de manière à ce qu'il soit exploitable par le VS-1680. Lorsqu'un disque est initialisé, **la totalité de son contenu est irrémédiablement perdue**. Vérifiez, avant d'effectuer cette manœuvre, que le disque que vous désirez initialiser ne contient aucune donnée que vous souhaiteriez conserver. De plus, les disques utilisés par le VS-1680 ne peuvent l'être par d'autres appareils (comme des ordinateurs personnels, par exemple).

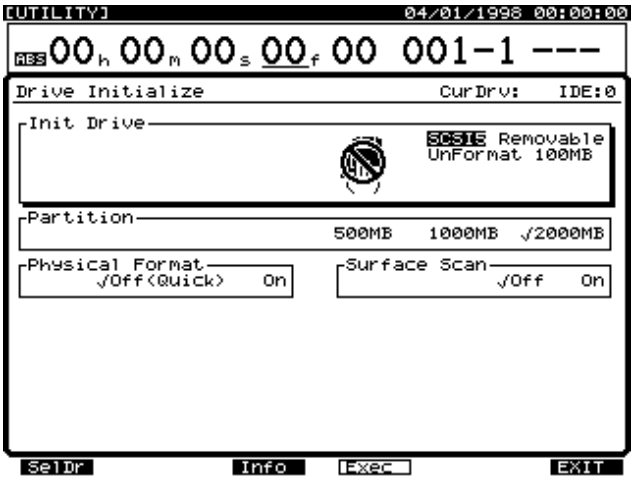
* *Si vous effaciez accidentellement des données dont vous aviez besoin, celles-ci ne pourront pas être récupérées dans leur état d'origine. Roland Corporation n'assume aucune responsabilité quant à la perte de données.*

Si vous utilisez un lecteur ou un disque ayant été partitionné, prenez note du fait que **vous ne pourrez choisir la partition à initialiser.** Lorsque vous décidez d'initialiser un lecteur, c'est la totalité de ce dernier et de toutes les partitions qu'il contient qui sont initialisées en même temps.

Voici un exemple d'initialisation de nouveaux disques Zip.

1. Assurez-vous que lecteur Zip et que le VS-1680 soient bien allumés.
2. Insérez un disque dans le lecteur Zip.
3. Appuyez sur [PLAY (DISPLAY)].
4. Maintenir enfoncé [SHIFT] et appuyez sur [F6 (UTILITY)]. L'icône du menu Utility apparaît à l'écran.
5. Appuyez sur [F6 (DrIni)]. Si "DrIni" n'apparaît pas dans [F6], appuyez d'abord sur [PAGE] jusqu'à ce que "DrIni" soit affiché, puis appuyez sur [F6 (DrIni)].

6. Utilisez [▲], [▼], [◀] et[▶] pour déplacer le curseur. Tournez la molette TIME/VALUE pour régler chacune des valeurs.



Formatage du disque (Drive Initialize)

Sélectionnez le disque (IDE, SCSIO-SCSI7). Les indicateurs “IDE” représentent les disques durs internes et “SCSIO-SCSI7” (ce sont les numéros d’ID SCSI) les disques durs externes. Par exemple, sélectionnez “SCSI5” lorsque vous désirez utiliser le lecteur Zip.

Partition

Sélectionnez la taille de la partition (500 MB, 1000 MB ou 2000 MB). Dans des circonstances normales, sélectionnez “2000 MB.”

Physical Format

Sélectionnez si vous utilisez ou non le formatage physique. Pour des disques neufs ou ayant déjà été utilisés par d’autres appareils, sélectionnez “On”. Dans le cas de disques durs neufs ou de formatage à destination de plates-formes Windows ou Macintosh, sélectionnez “Off(Quick).”

Surface Scan

Ceci confirme que les fonctions de lecture et d’écriture dans la totalité des partitions du lecteur de disque se déroulent correctement lors de l’initialisation. Dans des circonstances normales, sélectionnez “Off”. Si vous désirez, à un moment particulier, effectuer un test des fonctions de lecture et d’écriture, sélectionnez “On” (p. 113).

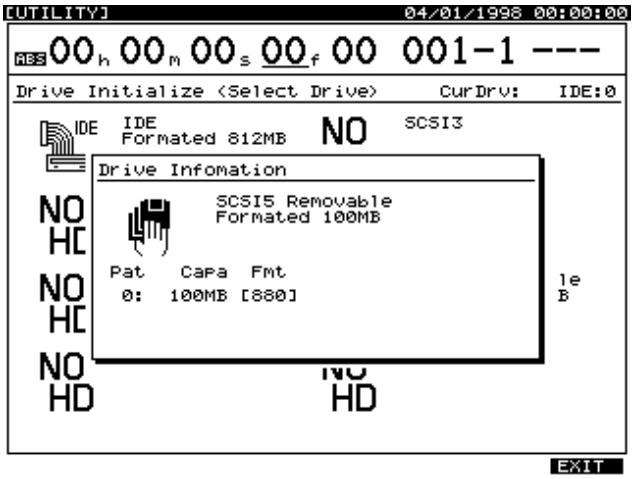
Dès lors, les boutons de fonctions agissent ainsi :

[F1 (SelDr)]: affiche le répertoire des disques actuellement connectés. Utilisez [▲], [▼], [◀] et [▶] pour sélectionner le lecteur à initialiser.

[F3 (Info)]: affiche des informations sur le disque.

[F4 (Exec)]: exécute l’initialisation du disque sélectionné.

[F6 (EXIT)]: sortie de l’écran.



7. Lorsque les réglages sont effectués, appuyez sur [F4 (Exec)].

“Initialize*****, OK?” apparaît à l’écran. “*****” se réfère au numéro ID SCSI du lecteur. Par exemple, “SCSI5” indique un lecteur Zip.

8. Appuyez sur [YES].

“Initialize*****, Sure?” (Really initialize the disk?) apparaît à l’écran.

9. Appuyez sur [YES].

“STORE Current?” (Mémoriser le morceau en cours?) apparaît à l’écran.

10. Si vous désirez sauvegarder le morceau en cours, appuyez sur [YES], sinon appuyez sur [NO].
Si vous avez sélectionnez un morceau de démonstration, appuyez sur [NO].

11. Dès que l’initialisation est terminée, le VS-1680 redémarre automatiquement et se repositionne en mode Play.

* *Considérez que l’initialisation d’un lecteur prend un certain temps. Ceci n’est pas un dysfonctionnement. Par exemple, lorsque le mode de formatage physique est sélectionné, 10 minutes environ seront nécessaires pour formater un disque Zip. La progression de l’initialisation sera matérialisée dans l’afficheur.* ***Ne surtout pas couper l’alimentation secteur tant que la procédure d’initialisation n’est pas terminée.***

Contrôle de la fiabilité du disque

Lorsque l'on initialise un disque dur ou tout autre disque, il est possible de confirmer que les fonctions de lecture et d'écriture sur toutes les partitions se déroulent correctement. Ceci fait appel à la fonction Surface Scan. S'il existe des emplacements du disque où la lecture et/ou l'écriture de données ne peuvent s'effectuer, le VS-1680 l'enregistre comme mémoire non utilisable. L'enregistrement et la lecture ne seront pas possible sur ces emplacements. Tenter de le faire malgré tout conduit à l'effacement de la totalité des données enregistrées sur le disque. Procédez à ce contrôle lorsque vous utilisez des disques récemment achetés ou utilisés auparavant par des ordinateurs personnels ou d'autres unités. Prenez la précaution d'effectuer une copie de sécurité de chaque disque que vous désirez utiliser avec le VS-1680 avant de d'exécuter cette procédure.

1. Réglez Surface Scan sur "On", et comme décrit dans le chapitre "Formatage du disque" (p.111), exécutez la procédure d'initialisation du disque.

2. Dès que l'initialisation du disque est terminée, la procédure Surface Scan débute automatiquement.

* *La procédure Surface Scan prend un certain temps. Ceci n'est pas un dysfonctionnement. Par exemple, lorsque le mode Surface Scan est sélectionné, 10 minutes environ seront nécessaires pour conduire l'opération sur un disque Zip (100 MB). Le temps requis pour effectuer la même opération sur un disque dur sera basé sur la taille (capacité) de ce dernier. La progression de l'opération Surface Scan sera matérialisée dans l'afficheur.*

3. Lorsque l'opération Surface Scan est terminée, l'un des messages suivants apparaît à l'écran.

"File System Err":
Une erreur de lecture ou d'écriture est survenue à un emplacement de stockage des données de base utilisées par le VS-1680 pour l'enregistrement et la lecture. **Ce lecteur de disque ne peut être utilisé par le VS-1680.**

"_____Defect":
La portion soulignée indique la proportion d'emplacement mémoire inutilisable sur ce disque. Plus le nombre est important, moins le disque est compatible.

"— Complete —":
Le disque n'a pas de mémoire inutilisable.

4. Appuyez sur [YES].
Le VS-1680 va redémarrer.

Annulation de le fonction Surface Scan
Vous pouvez annuler la fonction Surface Scan en utilisant la procédure suivante.

1. Appuyez sur [EXIT (NO)].
"Cancel?" apparaît à l'écran.

2. Appuyez sur [YES].
La fonction Surface Scan est maintenant annulée. Cependant, la mémoire inutilisable à déceler au-delà de ce point n'est pas enregistrée.

3. Le VS-1680 redémarre automatiquement.

Sauvegarde de données musicales sur un lecteur Zip (Song Copy)

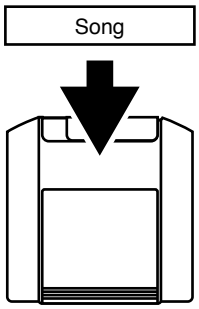
Vous pouvez sauvegarder des données musicales créées avec le VS-1680 sur un disque externe. C'est un bon moyen de conserver des copies de sécurité de vos morceaux, dans l'éventualité de possibles problèmes de disques, ou pour sauvegarder des données lorsque vous disposez de peu d'espace disque disponible.
De plus, grâce à la portabilité et la manipulation aisée des disques Zip, il est agréable de les utiliser à des fins d'échange de données musicales entre amis ou si vous disposez d'un VS-1680 chez vous et en studio. Il est recommandé de conserver les copies des données musicales importants sur plusieurs disques.

* *Si la procédure Song Copy n'est pas menée correctement, il en résultera une perte de données. Roland Corporation n'assume aucune responsabilité quant à la perte de données. De plus, Roland ne garantie aucune données recopiées, quel que soient les morceaux ou l'état du lecteur Zip.*

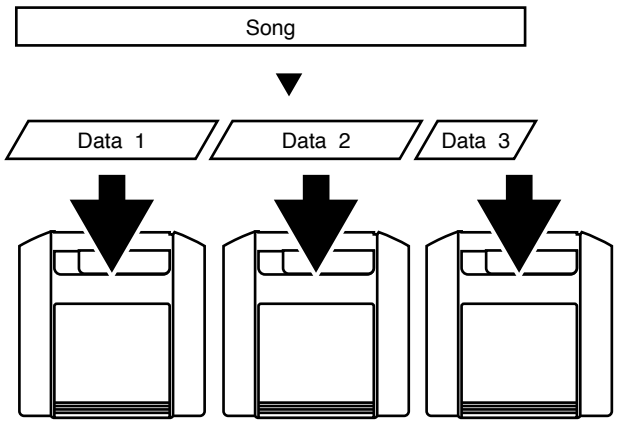
Sauvegarde de données musicales avec un lecteur CD-R ou un enregistreur DAT
Il est possible d'utiliser un lecteur CD-R ou un enregistreur DAT pour sauvegarder des données musicales à partir du VS-1680. Les données musicales sauvegardées sur un disque CD-R ne peuvent être réécrites. On utilisera cette méthode pour la sauvegarde d'un morceau terminé ou pour d'autres données. Les données musicales sauvegardées sur une bande DAT peuvent être réécrites à volonté, mais si l'on considère le temps requis pour effectuer une telle sauvegarde, l'utilisation d'un lecteur Zip s'avère plus souple. Roland recommande la sauvegarde de données (Song Copy) sur lecteur Zip.

Il existe deux manières d'exécuter la fonction Song Copy. La méthode utilisée dépend de la quantité d'espace libre sur le disque de destination (100 Mo pour un disque Zip). La taille du morceau en cours est indiquée dans l'afficheur.

Playable:
Utilisez cette méthode pour copier des morceaux n'utilisant que relativement peu de données sur des disques possédant suffisamment d'espace. Si le lecteur ou le disque de destination contient déjà des données musicales sauvegardées, il est possible de copier d'autres morceaux dans l'espace disque restant.



Archives:
Utilisez cette méthode pour copier des morceaux trop volumineux pour être sauvegarder sur un seul disque. Les données musicales sont converties dans un format spécifique pour la sauvegarde (format archives), et sont copiées sur plusieurs disques, en fonction de l'espace disponible qu'ils possèdent. Cela signifie qu'il ne sera pas possible de relire directement les données musicales. Si vous désirez relire un morceau archivé dans ce format, il sera nécessaire de recharger les données archivées dans le lecteur en utilisant la procédure appropriée. De plus, des données ne peuvent être copiées sur des disques contenant déjà des morceaux enregistrés.

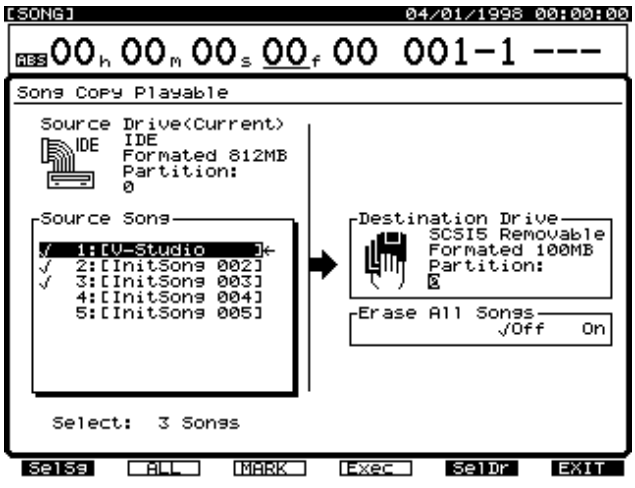


A propos de l'optimisation
Lorsque des opérations comme l'enregistrement à la volée sont répétées, les anciennes données musicales (désormais inutiles) sont conservées sur le disque. En effaçant ces données devenues inutiles du disque, il est possible de récupérer de l'espace disque significatif. S'il arrive que vous ne puissiez sauvegarder quelque chose sur un seul disque, essayez d'effectuer la procédure "Song Optimize" (p.166). De cette manière, vous pourrez réduire la mémoire requise pour sauvegarder un morceau et le sauvegarder sur un seul disque.

Sauvegarde d'un morceau sur un seul disque (Playable)

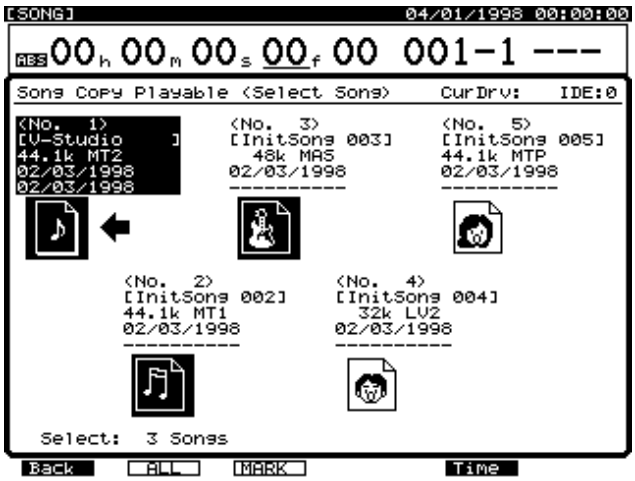
Voici la procédure de sauvegarde d'une copie d'un morceau jouable à partir du disque dur interne du VS-1680 vers un lecteur Zip dont le numéro d'ID SCSI est 5.

1. Sélectionnez le disque contenant le morceau source que vous désirez copier comme disque en cours.
2. Appuyez sur [PLAY (DISPLAY)].
3. Appuyez et maintenez enfoncé [SHIFT] et appuyez sur [F1 (SONG)]. L'icône du menu Song apparaît à l'écran.
4. Appuyez sur [F1 (CP PL)]. Si "CP PL" n'apparaît pas dans [F1], appuyez d'abord sur [PAGE] jusqu'à ce que "CP PL" soit affiché, puis appuyez sur [F1 (CP PL)].



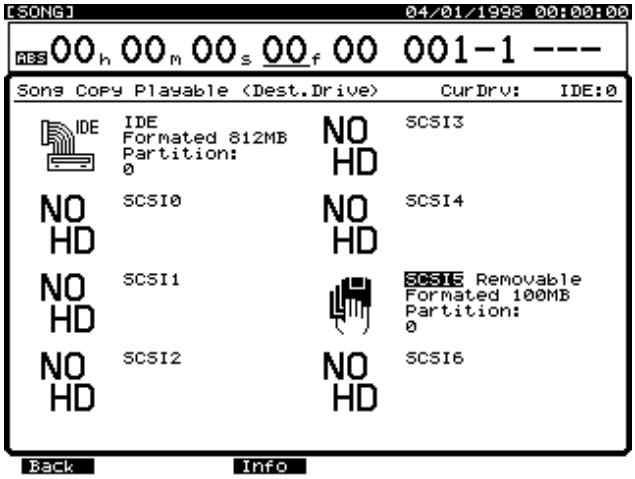
5. Appuyez sur [◄] et [►] pour déplacer le curseur sur "Source Song".

6. Utilisez la molette TIME/VALUE pour déplacer le curseur sur le morceau que vous désirez copier et appuyez sur [F3 (MARK)]. En appuyant sur [F2 (ALL)], vous pouvez placer et retirer les marqueurs de tous les morceaux. De plus, vous pouvez appuyer sur [F1 (SelSg)] pour afficher un répertoire des morceaux. Puis, après avoir placé un marqueur sur le morceau désiré, appuyez sur [F1 (Back)].



7. Appuyez sur [►] pour déplacer le curseur sur "Destination Drive".

8. Utilisez la molette TIME/VALUE pour sélectionner le lecteur et la partition de destination. Vous pouvez appuyer sur [F5 (SelDr)] pour afficher le répertoire des lecteurs. Utilisez alors [▲], [▼], [◄ et [►] pour sélectionner le lecteur de destination puis sélectionnez la partition de destination avec la molette TIME/VALUE. Dès que cela est effectué, appuyez sur [F1 (Back)].



9. Si les lecteurs source et destination sont différents, appuyez sur [▼].

Déplacez le curseur sur "Erase All Songs", utilisez la molette TIME/VALUE.

Erase All Songs

Lorsque cette fonction est sur "On", la procédure de copie est exécutée après initialisation du disque de destination. Si vous désirez que la procédure de copie soit exécutée sans toucher au contenu du disque de destination, réglez cette fonction sur "Off".

10. Appuyez sur [F4 (Exec)].

Un message vous demandant si vous souhaitez continuer apparaît à l'écran.

11. Appuyez sur [YES].

"Store Current?" (Mémoriser le morceau en cours?) apparaît à l'écran.

12. Si vous désirez sauvegarder le morceau en cours, appuyez sur [YES]; sinon, appuyez sur [NO].
Si vous avez sélectionné l'un des morceaux de démonstration, appuyez sur [NO].

13. Lorsque la procédure Playable Copy est terminée, revenez au mode Play.

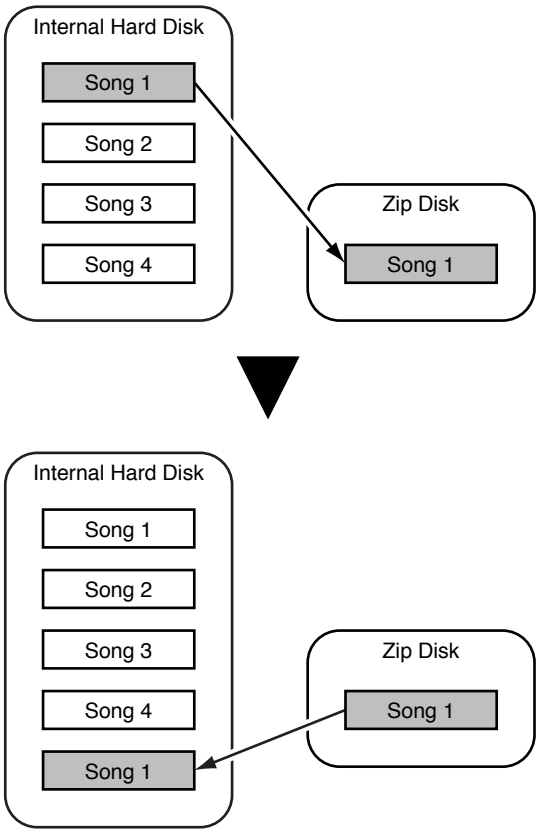
Si "Disk Memory Full" apparaît à l'écran

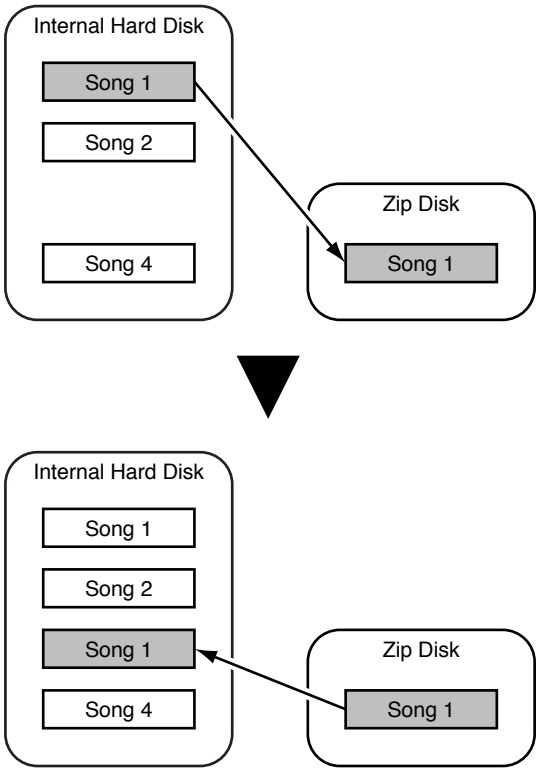
Cela signifie que le disque de destination ne dispose pas d'assez d'espace libre, ou que le nombre de morceaux sur le disque a dépassé le maximum autorisé (200 morceaux) pouvant être stocké sur un seul disque et que la procédure de copie a été annulée. Cependant, vous pouvez utiliser les données musicales qui ont été copiées jusqu'à l'apparition de ce message.

Charger des données depuis les disques

Si vous désirez prendre des morceaux jouables copiées sur des disques Zip et les recharger sur le disque dur du VS-1680, passer d'abord du disque en cours au lecteur Zip (Drive Select). Ensuite, vous pouvez faire des copies jouables sur le disque dur interne à partir du disque Zip.

* *Même si vous refaites une copie jouable d'un morceau, du disque Zip vers le disque dur interne sans avoir effacé au préalable de ce dernier une copie existante du même morceau (même si vous le ramenez sur le disque dur), le morceau original ne sera pas écrasé. Dans ce cas, un nouveau morceau est créé avec le même nom que l'original et est écrit à l'emplacement du dernier numéro de morceau disponible.*





1. Assurez-vous que le lecteur Zip et le VS-1680 soient bien allumés.

2. Insérez un disque dans le lecteur Zip.

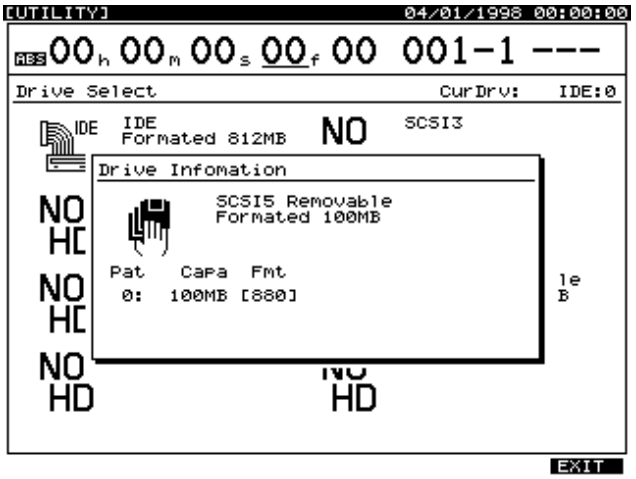
3. Appuyez sur [PLAY (DISPLAY)].

4. Appuyez et maintenez enfoncé [SHIFT] et appuyez sur [F6 (UTILITY)]. L'icône du menu Utility apparaît à l'écran.

5. Appuyez sur [F4 (SelDr)]. Si "SelDr" n'apparaît pas dans [F4], appuyez d'abord sur [PAGE] jusqu'à ce que "SelDr" soit affiché puis appuyez sur [F4 (SelDr)]. Une liste des lecteurs connectés apparaît à l'écran.

6. Appuyez sur [▲], [▼], [◀] et [▶] pour déplacer le curseur. Sélectionnez le lecteur désiré. En actionnant la molette TIME/VALUE, vous pouvez sélectionner la partition désirée. Maintenant sélectionnez le lecteur Zip (SCSI5). Dès lors, les boutons de fonctions agissent ainsi :

[F3 (Info)]: affiche des informations sur le lecteur
[F4 (Exec)]: exécute la fonction de sélection de lecteur
[F6 (EXIT)]: sortie de l'écran



7. Après avoir sélectionné le lecteur et la partition, appuyez sur [F4 (Exec)].

8. Un message de confirmation apparaît à l'écran. Appuyez sur [YES].

9. "STORE Current?" (Mémoriser le morceau en cours?) apparaît à l'écran. Si vous désirez sauvegarder ce morceau, appuyez sur [YES]; sinon, appuyez sur [NO]. **Si vous avez sélectionné l'un des morceaux de démonstration, appuyez sur [NO].**

10. Après avoir choisi le disque en cours, revenez au mode Play.

11. En suivant la procédure décrite dans "Sauvegarde d'un morceau sur un seul disque" (p.114), faites une copie jouable du morceau sur le disque Zip vers le disque dur interne.

12. Après avoir réalisé la copie, répétez les étapes 3 à 10 pour resélectionner le disque dur interne comme disque en cours.

Lorsque vous ne pouvez pas sauvegarder un morceau sur un seul disque (Archives)

Manipulation de disques Copies d'archives
Pour sauvegarder des morceaux au format archives, le disque de destination doit être initialisé. Cette procédure d'initialisation diffère de celle, habituelle, nommée Drive Initialize (p.111). Cette procédure permet d'exécuter la fonction Archives Copy avec des disques récemment achetés, ou ayant déjà été utilisés avec un ordinateur personnel ou tout autre appareil ou encore des disques jamais formatés avec la fonction Drive Initialize. De plus, toutes les données sauvegardées sur le disque sont perdues dès que la procédure Archives Copy est lancée. Notez que vous ne pouvez pas désigner un disque contenant des morceaux au format archives comme disque en cours. Si vous tentez de le faire, le disque sera identifié comme **disque non initialisé.**

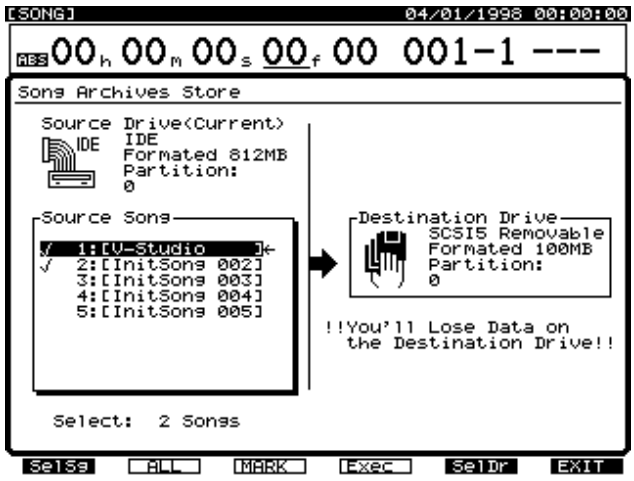
Sauvegarde sur disques (Store)

1. Choisissez le lecteur (disque dur interne) contenant le morceau que vous désirez copier, ce sera le disque en cours.

2. Appuyez sur [PLAY (DISPLAY)].

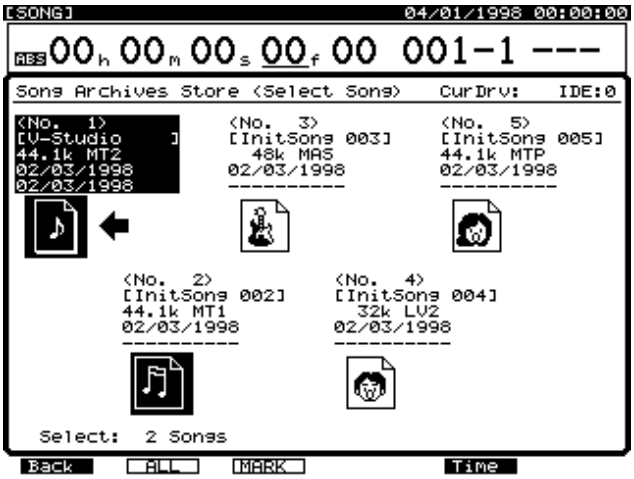
3. Appuyez et maintenez enfoncé [SHIFT] et appuyez sur [F1 (SONG)]. L'icône du menu Song apparaît à l'écran.

4. Appuyez sur [F2 (AcStr)]. Si "AcStr" n'apparaît pas dans [F2], appuyez d'abord sur [PAGE] jusqu'à ce que "AcStr" soit affiché puis appuyez sur [F2 (AcStr)].



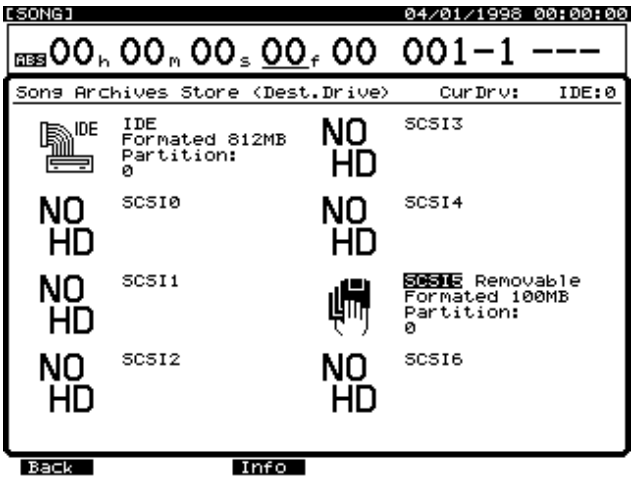
5. Appuyez sur [◄] pour déplacer le curseur sur "Source Song".

6. Les morceaux marqués sont copiés. Utilisez la molette TIME/VALUE pour déplacer le curseur sur le morceau que vous désirez copier puis appuyez sur [F3 (MARK)]. En appuyant sur [F2 (ALL)], vous pouvez placer et retirer les marqueurs de tous les morceaux. De plus, vous pouvez appuyer sur [F1 (SelSg)] pour afficher un répertoire des morceaux. Puis, après avoir placé un marqueur sur le morceau désiré, appuyez sur [F1 (Back)]



7. Appuyez sur [►] pour déplacer le curseur sur "Destination Drive".

8. Utilisez la molette TIME/VALUE pour sélectionner le lecteur de destination. Appuyez sur [F5 (SelDr)] pour afficher le répertoire des lecteurs. Puis, utilisez[▲], [▼], [◄] et [►] pour sélectionner le lecteur de destination et appuyez sur [F1 (Back)]. Puis sélectionnez le lecteur Zip (SCSI5).



9. Appuyez sur [F4 (Exec)].
Appuyez sur [YES].

10. "STORE Current?" (Mémoriser le morceau en cours?) apparaît à l'écran.

11. Si vous désirez sauvegarder le morceau en cours, appuyez sur [YES]; sinon, appuyez sur [NO].
Si vous avez sélectionné l'un des morceaux de démonstration, appuyez sur [NO].

* *Toutes les données sauvegardées sur le disque Zip seront effacées. N'utilisez pas de disques Zip contenant des données musicales que vous désireriez conserver.*

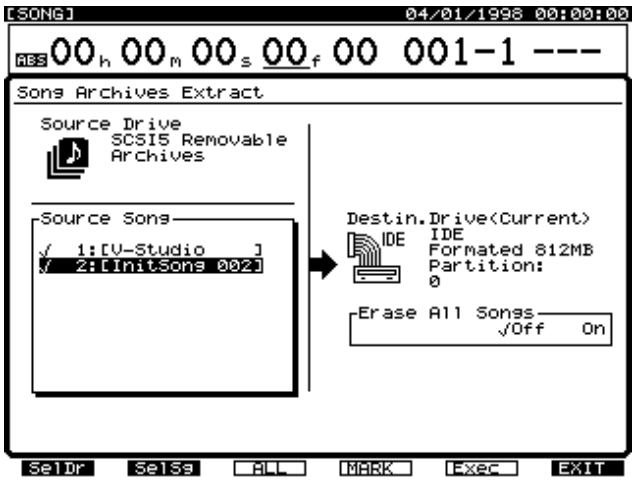
12. Si le morceau contient beaucoup de données et ne peut être sauvegardé sur un seul disque Zip, le disque est éjecté, un message "Please Insert Disk" apparaît à l'écran. Insérez un autre disque et appuyez sur [YES]. Assurez vous alors de noter le numéro de disque sur l'étiquette de chacun, de manière à conserver l'ordre dans lequel ils ont été insérés dans le lecteur.

13. Lorsque vous copiez à l'aide de plusieurs disques, "Insert Disk #" (# indique le numéro d'ordre d'insertion) apparaît à l'écran. Insérez chacun des disques à la suite dans le bon ordre et appuyez sur [YES].

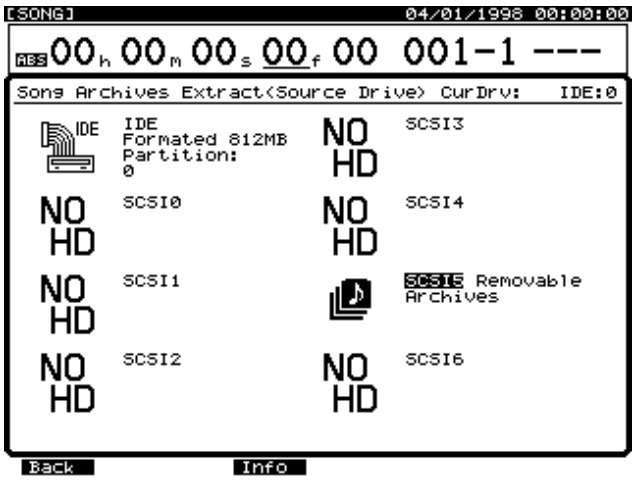
14. Lorsque la fonction Archive Store est terminée, revenez au mode Play.

Récupérer les données à partir de disques (Extract)

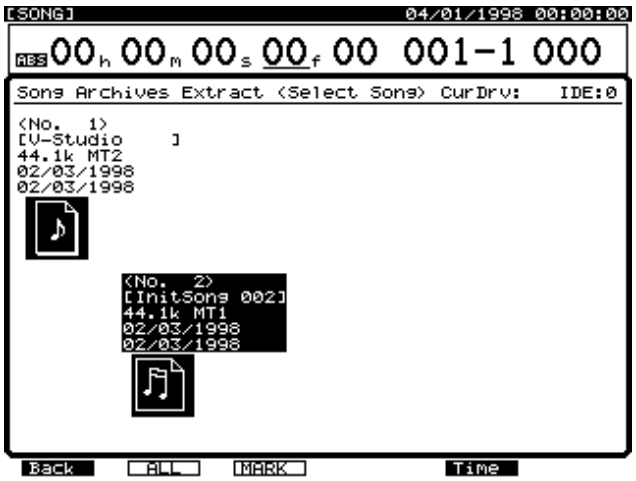
1. Sélectionnez le disque de destination de la récupération (disque dur interne) comme disque en cours.
2. Insérez un disque copié avec la méthode Archives Store dans le lecteur Zip.
3. Appuyez sur [PLAY (DISPLAY)].
4. Maintenez enfoncé [SHIFT] et appuyez sur [F1 (SONG)]. L'icône du menu Song apparaît.
5. Appuyez sur [F3 (AcExt)]. Si "AcExt" n'apparaît pas dans [F3], appuyez d'abord sur [PAGE] jusqu'à ce que "AcExt" soit affiché puis appuyez sur [F3 (AcExt)].



6. Si plusieurs lecteurs de disques sont connectés, appuyez sur [F1 (SelDr)] pour obtenir l'affichage de la liste des disques. Utilisez [▲], [▼], [◄] et [►] pour sélectionner le lecteur source puis appuyez sur [F1 (Back)].



7. Utilisez [◄] et [►] pour déplacer le curseur sur "Source Song"
8. Les morceaux marqués sont chargés. Utilisez la molette TIME/VALUE pour déplacer le curseur sur le morceau que vous désirez charger puis appuyez sur [F4 (MARK)]. En appuyant sur [F3 (ALL)], vous pouvez placer et retirer les marqueurs de tous les morceaux. De plus, vous pouvez appuyer sur [F2 (SelSg)] pour afficher un répertoire des morceaux. Puis, après avoir placé un marqueur sur le morceau désiré, appuyer sur [F1 (Back)].



9. Appuyez sur [►] pour déplacer le curseur sur "Erase All Song".

Erase All Song

Lorsque cette fonction est réglée sur "On", la procédure de recouvrement est exécutée après initialisation du disque de destination. Si vous désirez exécuter la procédure de recouvrement en laissant le contenu du disque en cours dans l'état, réglez sur "Off".

10. Appuyez sur [F5 (Exec)].
Un message vous demandant si vous désirez continuer apparaît à l'écran.

11. Appuyez sur [YES].
Lorsque "Erase All Song" est réglé sur "Off", "STORE Current?" (Mémoriser le morceau en cours?) apparaît à l'écran.

12. Si vous désirez sauvegarder le morceau en cours, appuyez sur [YES]; sinon, appuyez sur [NO].
Si vous avez sélectionné l'un des morceaux de démonstration, appuyez sur [NO].

13. Lancez le chargement. Lorsque vous copiez à l'aide de plusieurs disques, "Insert Disk #" (# indique le numéro d'ordre d'insertion) apparaît à l'écran. Insérez le disque suivant et appuyez sur [YES].

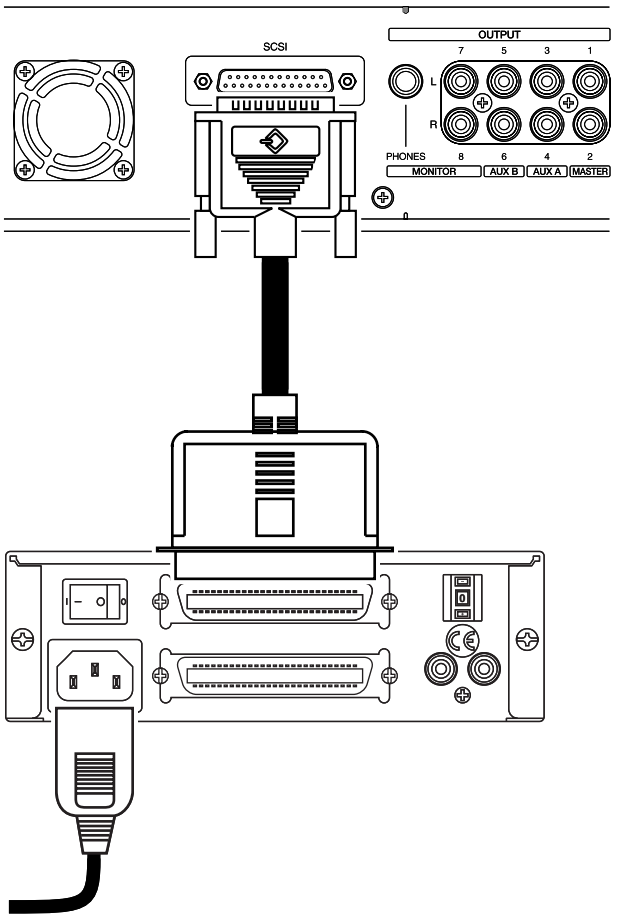
14. Lorsque la fonction Archive Extract est terminée, revenez au mode Play.

Chapitre 7 Exploitation avec un graveur CD-R

Vous pouvez connecter un graveur CD-R homologué par Roland sur le connecteur SCSI du VS-1680. Ce chapitre explique les procédures consécutives à la création de vos propres CD audio originaux et le transfert de données sur des disques CD-R. Référez-vous au manuel d'utilisation du graveur CD-R dès que vous commencerez. Pour plus d'informations sur le mode SCSI, référez-vous au chapitre "A propos du SCSI" (Annexe p. 5).

Connexion du graveur CD-R

* *Afin de prévenir un dysfonctionnement et/ou des dommages aux haut-parleurs, baisser le volume et coupez l'alimentation de tous les appareils avant d'établir une connexion.*



1. Mettez le graveur CD-R sous tension.
2. Mettez le VS-1680 sous tension.
3. Mettez votre équipement audio sous tension.
4. Ajustez le volume des équipements audio au niveau approprié.

Création d'un CD audio

Vous pouvez créer votre propre CD audio en gravant les données sonores provenant de deux pistes spécifiées du VS-1680 sur un disque CD-R.
Le VS-1680 crée d'abord un fichier image du CD-R sur son disque dur interne IDE, puis écrit cette image sur le disque CD-R. Ainsi, **un disque dur interne IDE est nécessaire pour effectuer cette procédure**. De plus, ce dernier doit avoir suffisamment de d'espace libre pour créer cette image.

* *Quels que soient les réglages de partition, la totalité de l'espace libre doit être accessible par le fichier image. Dès que l'écriture de l'image sur le disque CD-R est terminée, cette dernière est automatiquement supprimée.*

Eléments nécessaires à la création d'un CD audio

- VS-1680 (1)
- Graveur CD-R (homologué par Roland) (1)
- Disque dur interne IDE (1)
- Disque CD-R vierge (Compact Disc Recordable)
- Équipement audio à connecter sur les jacks MASTER, ou casque stéréo.

Création de données pour un Master

Ce sont les données **d'exécution du morceau en cours sur deux pistes (stéréo)** qui seront écrites sur le disque CD-R, mais non celles que l'on peut écouter par les sorties jacks MASTER ou PHONES (casque). Les données musicales qui peuvent être écrites sur des disques CD-R pour la création d'un CD audio original doivent satisfaire aux condition suivantes. Vérifiez le disque que vous souhaitez utiliser.

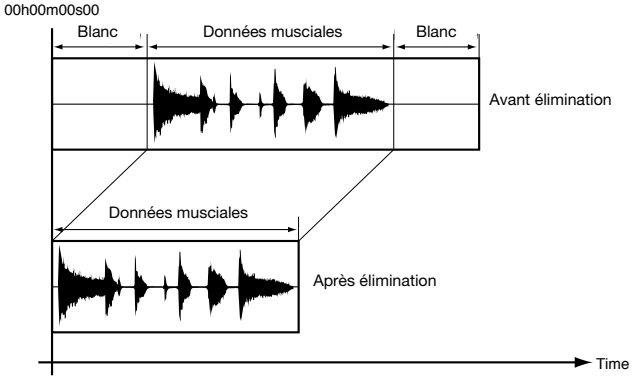
Fréquence d'échantillonnage et mode d'enregistrement :
Ce sont **uniquement des morceaux enregistrés à la fréquence d'échantillonnage de 44.1 kHz** qui peuvent être écrits sur des disques CD-R et non des morceaux enregistrés à une autre fréquence. Alors que d'autres modes d'enregistrement peuvent avoir été utilisés, n'utilisez que MTP (Multi-Track Pro), MAS (Mastering) ou MT1 (Multi-Track 1) pour obtenir la plus haute qualité sur vos CD originaux (p. 58).

Mixage :
Les actions effectuées sur les réglages de la console pendant la lecture n'est pas enregistré sur le disque CD-R. Par exemple, lors d'une exécution normale, même si vous effectez des fondus-enchaînés avec le fader principal, ces derniers ne seront pas reproduits sur ce qui sera écrit sur le disque CD-R; le résultat s'écoutera comme si le morceau était coupé au début et à la fin. Ajustez l'égaliseur, le niveau, le panoramique et les autres réglages pendant l'opération de fusion des pistes. Déclenchez la fonction Auto Mix à l'avance peut rendre l'opération de fusion des pistes plus simple (p.153).

Effets :
Les effets appliqués pendant le lecture ne sont pas enregistrés sur le disque CD-R. Par exemple, lors d'une exécution normale, même si vous appliquez de la réverbération ou du delay à la sortie de chaque piste, ces derniers ne seront pas reproduits sur ce qui sera écrit sur le disque CD-R; le résultat s'écoutera comme si aucun effet n'avait été appliqué. Ajoutez de l'effet pendant l'opération de fusion des pistes (p.78).

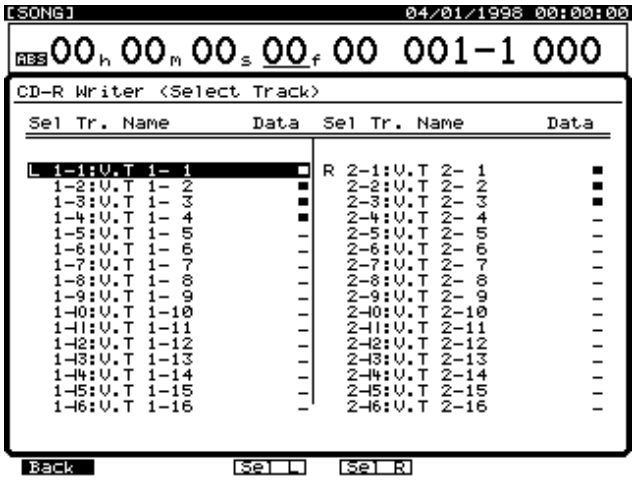
Fusion des pistes :
Deux pistes virtuelles, l'une considérée comme la piste gauche et l'autre comme la droite, peuvent être écrites sur un disque CD-R. Fusionnez les pistes de données musicales qui n'ont pas été réunies en pistes de canaux stéréo (p.77). Désignez ces pistes comme des pistes Master (sources d'écriture des pistes virtuelles) à écrire sur le disque CD-R lorsque la procédure d'écriture sera exécutée.

Alignement :
Les deux pistes désignées par le VS-1680 pour l'écriture sur le disque CD-R sont écrites du début de la piste (normalement à "00h00m00s00") jusqu'à la fin (du morceau). Chacun des espaces blancs présents sur la piste avant et après les données enregistrées provoquent une perte d'espace de stockage sur le disque CD-R. Pour éviter ce problème, utilisez la fonction Track Cut pour éliminer ces portions inutilisées des pistes.



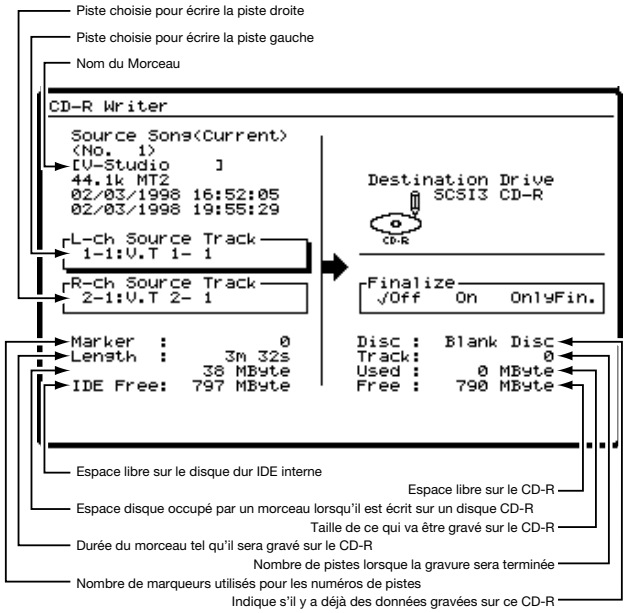
Ecriture de morceaux sur un disque CD-R

1. Placez un disque CD-R vierge dans le graveur CD-R.
2. Appuyez sur [PLAY (DISPLAY)].
3. Appuyez et maintenez enfoncé [SHIFT] et appuyez sur [F1 (SONG)]. L'icône du menu Song apparaît à l'écran.
4. Appuyez sur [F3 (CD Wt)]. Si "CD Wt" n'apparaît pas dans [F3], appuyez d'abord sur [PAGE] jusqu'à ce que "CD Wt" soit affiché, puis appuyez sur [F3 (CD Wt)].
5. Un message de confirmation apparaît à l'écran. Appuyez sur [YES].
6. "STORE Current?" (Mémoriser le morceau en cours ?) apparaît à l'écran. Si vous désirez sauvegarder le morceau en cours, appuyez sur [YES], sinon appuyez sur [NO].
7. Appuyez sur [F1 (SelTr)].



8. Sélectionnez les pistes droites et gauche du disque CD-R sur lequel vous désirez écrire le morceau. Utilisez [▲], [▼], [◄] et [►] ou la molette TIME/VALUE pour déplacer le curseur sur la piste virtuelle que vous désirez écrire comme piste gauche, et appuyez sur [F3 (SelL)]. Poursuivez en déplaçant le curseur sur la piste virtuelle que vous désirez écrire comme piste droite, et appuyez sur [F4 (SelR)].
9. Appuyez sur [F1 (Back)]

10. L'afficheur apparaît comme illustré ci-dessous. Contrôlez chacune des capacités. Dès lors, si vous déplacez le curseur sur "L-ch Source Track" ou sur "R-ch Source Track", vous pouvez passer de l'une à l'autre avec la molette TIME/VALUE.



Si l'espace requis pour l'écriture du morceau sur le disque CD-R dépasse la quantité d'espace disponible sur le disque dur interne IDE et d'espace libre sur le disque CD-R, vous ne pourrez pas écrire le morceau sur le disque CD-R.

Espace disque nécessaire pour l'écriture d'un morceau sur le disque CD-R.

L'espace disque occupé par un morceau lorsqu'on l'écrit sur un disque CD-R ne correspond pas à la taille du morceau lui-même. Cela peut varier en fonction du nombre de pistes et du mode d'enregistrement utilisés. Vous pouvez calculer une estimation de l'espace requis pour l'écriture d'un morceau sur un disque CD-R en appliquant la formule suivante.

Taille (en octets) = 44,100 (Hz) x 2 (pistes stéréo) x 2 (octets) x "la longueur du morceau" (en secondes).

La capacité utilisée par le morceau est affichée en tenant compte qu'1 Mo (MB) = 1 000 000 d'octets. La valeur affichée est la valeur standard approximative.

11. Appuyez sur [▲], [▼], [◀] et [▶] pour déplacer le curseur sur "Finalize", et tournez la molette TIME/VALUE .

Finalisation

Pour fabriquer des disques CD-R, préparés à l'aide du VS-1680, lisibles sur une platine CD ordinaire, une TOC (Table Of Contents) doit être écrite. Rien sans cela ne peut être écrit pour finaliser un disque CD-R.

? **TOC** (Annexes p. 65)

Off: Le morceau est écrit sans que la procédure de finalisation ne soit exécutée.

On: Après écriture du morceau, la procédure de finalisation sera exécutée.

OnlyFin.: Seule la procédure de finalisation est exécutée, sans l'écriture du morceau.

12. Appuyez sur [F4 (Exec)].
Un message de confirmation apparaît à l'écran.

13. Appuyez sur [YES].
Un message comportant les conditions de licence apparaît à l'écran. Après avoir lu attentivement et si vous en acceptez les termes, appuyez sur [YES].
Ce message est aussi présent au dos de ce manuel.
L'écriture sur le CD-R commence. Si vous n'acceptez pas ces termes, appuyez sur [NO]. Retournez à l'étape 2.

Si "Not 44.1k Song!" apparaît à l'écran

La fréquence d'échantillonnage n'est pas de 44.1 kHz, le morceau ne peut être écrit sur le disque CD-R. Appuyez sur [ENTER (YES)] pour revenir à l'étape 1. Référez-vous au chapitre "Création d'un nouveau morceau" (p. 58).

Si "Please Insert Disc!" apparaît à l'écran

Cela indique que le tiroir de chargement du graveur CD-R est ouvert, qu'il n'y a pas de disque chargé ou que pour une autre raison le graveur CD-R n'est pas prêt à être utilisé. Insérez un disque CD-R et appuyez sur [YES].

14. Dès que l'écriture du disque CD-R est terminée, "Write Another?" apparaît à l'écran. Si vous désirez écrire le même morceau sur un autre disque CD-R, placez un nouveau disque dans le lecteur et appuyez sur [YES]. Appuyez sur [NO] pour retourner à l'étape 2.

Audition (Test Listening) de morceaux écrits sur CD (fonction CD Player)

Vous ne pouvez pas lire des disques CD-R contenant des morceaux venant juste d'être écrits avec une platine CD du commerce. Pour les écouter à partir d'un disque créé à des fins de contrôle, exécutez les opérations suivantes.

? **Finaliser** (Annexes p. 63)

* *Les CD du commerce peuvent être lus grâce à la fonction CD Player.*

* *Vous pouvez écouter le contenu du disque à travers l**es jacks MONITOR du VS-1680 ou la prise casque (PHONES)**, mais pas sur les jacks AUDIO OUT ou PHONES du graveur CD-R.*

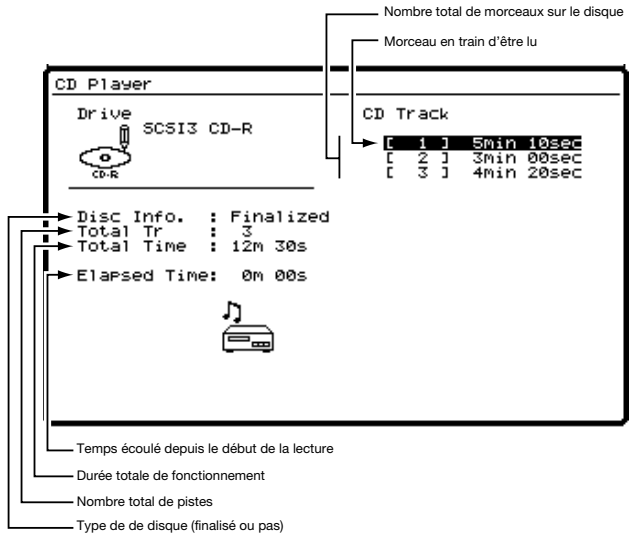
1. Insérez le disque CD-R ou un CD du commerce dans le graveur CD-R.

2. Appuyez sur [PLAY (DISPLAY)].

3. Appuyez et maintenez enfoncé [SHIFT] puis appuyez sur [F1 (SONG)]. L'icône du menu Song apparaît à l'écran.

4. Appuyez sur [F4 (CDPly)]. Si "CDPly" n'apparaît pas dans [F4], appuyez d'abord sur [PAGE] jusqu'à ce que "CDPly" soit affiché, puis appuyez sur [F4 (CDPly)].

5. Les informations concernant le disque CD-R sont affichées comme indiqué ci-dessous.



Si "Please Insert Disc!" apparaît à l'écran
Il n'y a pas de disque dans le graveur CD-R. Insérez un CD du commerce ou un CD-R dont l'enregistrement a été achevé, appuyez sur [YES] et renouvelez l'opération.

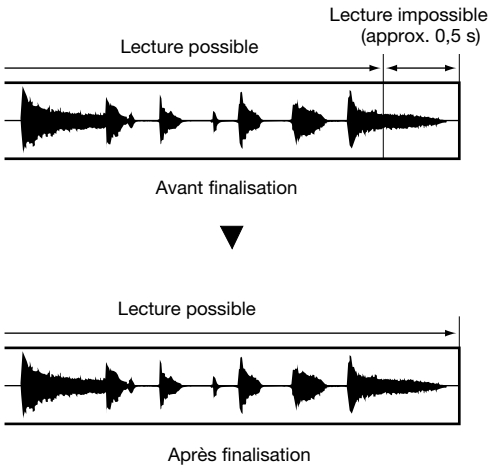
Si "Blank Disc!" apparaît à l'écran
Vous êtes en train d'essayer d'utiliser un CD-R ne contenant pas de données. Insérez un CD du commerce ou un CD-R dont l'enregistrement a été achevé, appuyez sur [YES] et renouvelez l'opération.

Seuls les boutons, potentiomètres et faders suivants affectent le son. Essayez d'écouter le disque.

[ZERO]: Pur aller au début du premier morceau.
[REW]: Rembobinage rapide aussi longtemps que le bouton est maintenu enfoncé.
[FF]: Avance rapide aussi longtemps que le bouton est maintenu enfoncé.
[STOP]: Arrêt du CD.
[PLAY]: Commencement de la lecture à la position courante.
[PREVIOUS] ou [▲]: Retour au morceau précédent.
[NEXT] ou [▼]: Avance au morceau suivant.
Fader MASTER: Réglage du volume général.
Potentiomètre MONITOR: Réglage du volume de sortie des jacks MONITOR.
Potent. PHONES : Réglage du volume du casque.

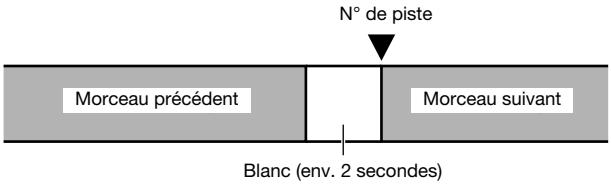
* *Les boutons de contrôle du défilement sont utilisés pour la lecture du CD. Il n'y a pas de contrôles pour les morceaux du VS-1680. De plus, le contenu du CD que l'on est en train d'écouter ne peut être enregistré par le VS-1680.*

* *Lorsque l'on écoute des disques non finalisés, les dernières 0,5 secondes (approx.) du morceau ne peuvent être lues. La fonction Finalize permet de rendre audible cette portion.*



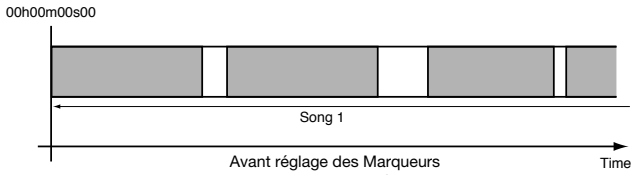
Ecriture d'autres morceaux sur le disque

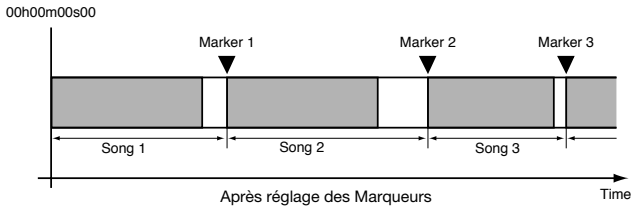
En tenant compte de l'espace libre restant, vous pouvez ajouter des morceaux sur un disque non encore finalisé. Renouvelez la procédure décrite au chapitre "Ecriture de morceaux sur des disques CD-R" (p. 121). Ici, vous pouvez insérer approximativement deux secondes d'espace blanc entre le nouveau morceau et le précédent. Le numéro de piste est enregistré automatiquement.



Arranaement et écriture de plusieurs morceaux sur le disque

Après avoir créé une suite de plusieurs morceaux sur une seule piste, vous pouvez les arranger et les écrire sur un disque CD-R. Dans ce cas, en utilisant des marqueurs délimitant les morceaux, il est possible d'écrire des numéros de pistes que l'on utilisera de la même manière que sur un CD audio du commerce. Si cette fonction vous intéresse, exécutez la procédure suivante.

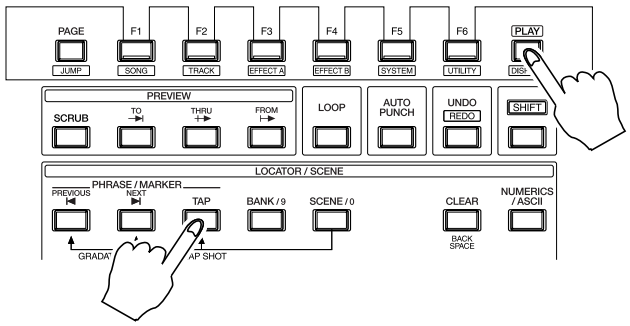




Déterminer les limites d'un morceau (numéro de piste)

1. Tout en écoutant le morceau, déplacez le numéro de piste à l'emplacement désiré de ce dernier. Nous recommandons l'utilisation des fonctions Prévisualisation et Scrub (lecture dynamique) pour effectuer cette recherche.

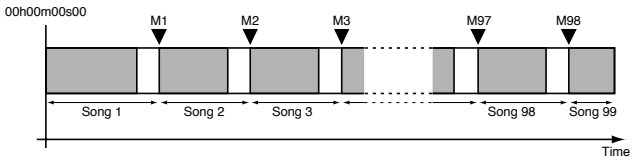
2. Appuyez et maintenez enfoncé [PLAY (DISPLAY)] et appuyez sur [TAP].



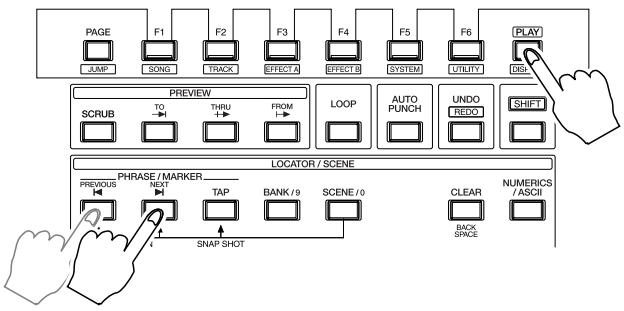
* *Vous ne pouvez pas insérer de marqueurs durant les 4 premières secondes d'un morceau ("00h00m00s00").*

* *Selon le standard de création d'un CD audio, un morceau doit avoir une durée d'au moins quatre secondes. Si vous tentez d'insérer deux marqueurs entre deux points distants de moins de quatre secondes, le message "Can't Set Marker" apparaît à l'écran et la procédure ne pourra être exécutée. Reprenez le réglage des marqueurs de numéro de piste en les ajustant de manière à créer un intervalle supérieur à quatre secondes.*

* *Le standard de création d'un CD audio permet de stocker un maximum de 99 morceaux sur un seul disque. S'il n'existe pas de marqueur de numéro de piste au début du premier morceau, ce dernier sera quand même identifié comme étant le premier. Vous pourrez définir un maximum de 98 marqueurs de numéros de piste.*



3. En appuyant sur [PREVIOUS] ainsi que [PLAY (DISPLAY)], déplacez-vous sur le marqueur de numéro de piste précédent. En appuyant sur [NEXT] ainsi que [PLAY (DISPLAY)], déplacez-vous sur le marqueur de numéro de piste suivant. Vérifiez la durée de la piste.



4. Mémorisez le morceau sur le disque CD-R selon la procédure décrite dans le chapitre "Ecriture de morceaux sur un disque CD-R" (p. 121).

Pour effacer des marqueurs de n° de piste
Effacez les marqueurs de numéro de piste de la même manière que vous le feriez avec des marqueurs ordinaires (p39).

1. Déplacez-vous sur le marqueur que vous désirez supprimer.

2. Appuyez et maintenez enfoncé [CLEAR] et appuyez sur [TAP].

Sauvegarde de morceaux sur disques CD-R (Archivage CD-R)

Vous pouvez sauvegarder des données musicales stockées sur le disque dur du VS-1680 vers des disques CD-R. Cette procédure est nommée **archivage** (Backup). Inversement, la procédure consistant à charger des données musicales sur le disque dur interne se nomme **recupération** (Recover). En plus de toutes les données de pistes virtuelles, les données recouvrées incluent les valeurs de locateurs, marqueurs et réglages de scène contenus dans le morceau.

Lors de la procédure d'archivage, les données musicales sont converties dans un format spécial pour la sauvegarde. Cela signifie qu'il ne sera pas possible de relire directement ces morceaux. Si vous désirez le faire, il sera nécessaire de recharger les données archivées sur le disque en cours d'utilisation en suivant la procédure appropriée. De plus, lorsque l'on désire copier un morceau trop long pour être contenu sur un seul disque, il doit être sauvegardé sur plusieurs disques, en fonction de l'espace disponible qu'ils contiennent.

Les données musicales archivées sur un disque CD-R ne peuvent être réécrites. On utilisera donc cette fonction plutôt pour l'archivage de morceaux complets finalisés.

* ***Les données musicales enregistrées sur des disques Zip ne peuvent pas être archivées sur des disques CD-R.***

* *Les données musicales ne peuvent pas être archivées sur des disques contenant déjà des morceaux enregistrés.*

* *La procédure d'archivage, menée de manière incorrecte, entraîne la perte de données. Roland Corporation n'assume aucune responsabilité quant à la perte de données. De plus, Roland ne garantit aucune donnée recopiée, quels que soient les performances et les conditions d'utilisation du graveur CD-R.*

Archivage de morceaux avec lecteur Zip et enregistreur DAT
Vous pouvez archiver des données musicales du VS-1680 en utilisant un lecteur Zip ou un enregistreur DAT. Les données stockées sur un disque Zip ou sur une bande DAT peuvent être réécrites autant de fois que désiré. Cela en fait donc une méthode appropriée pour l'archivage de données après le travail, en fin de journée ou à tout moment. En tenant compte des considérations de temps d'archivage, le lecteur Zip représente la solution la plus appropriée. **Roland recommande cette méthode pour l'archivage.**

Équipement nécessaire à l'archivage

- VS-1680 (1)
- CD-R drive (1)
- Disque dur interne IDE (série HDP88)
- CD-R vierges (Compact Disc-Recordable)

Sauvegarde de morceaux sur disques CD-R

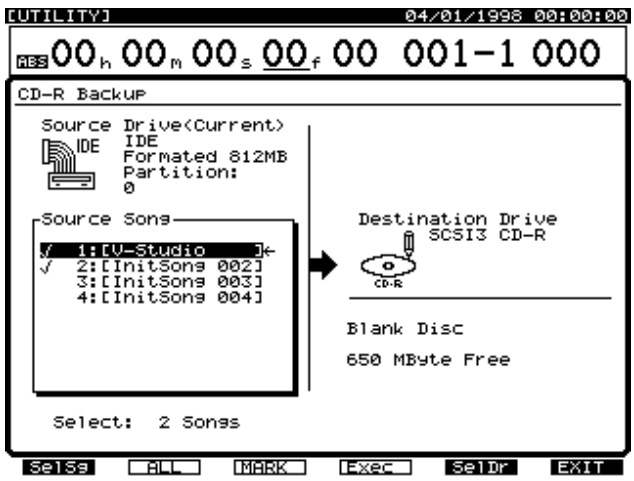
1. Sélectionnez le disque (disque dur interne IDE) contenant le morceau source à archiver comme disque courant.

2. Placez un disque CD-R dans le lecteur.

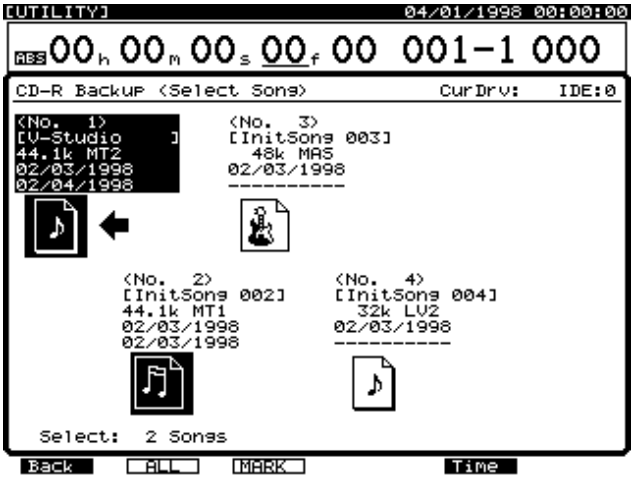
3. Appuyez sur [PLAY (DISPLAY)].

4. Appuyez et maintenez enfoncé [SHIFT] et appuyez sur [F6 (UTILITY)]. L'icône du menu Utility apparaît à l'écran.

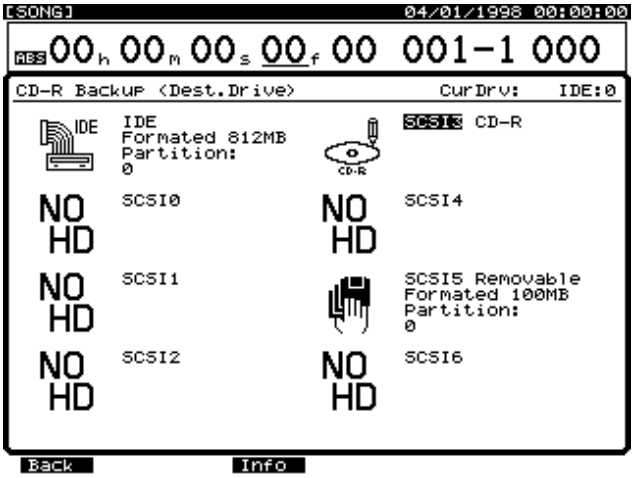
5. Appuyez sur [F2 (CDRBk)]. Si "CDRBk" n'apparaît pas dans [F2], appuyez d'abord sur [PAGE] jusqu'à ce que "CDRBk" soit affiché, puis appuyez sur [F2 (CDRBk)].



6. Les morceaux marqués seront archivés. Utilisez la molette TIME/VALUE pour déplacer le curseur sur le morceau que vous désirez archiver et appuyez sur [F3 (MARK)]. En appuyant sur [F2 (ALL)], vous pouvez placer et retirer les marqueurs de tous les morceaux. De plus, vous pouvez appuyer sur [F1 (SelSg)] pour afficher un répertoire des morceaux. Puis, après avoir placé un marqueur sur le morceau désiré, appuyez sur [F1 (Back)].



7. Si plusieurs lecteurs CD-R sont raccordés au VS-1680, vous pouvez appuyez sur [F5 (SelDr)] pour afficher un répertoire des lecteurs. Utilisez [▲], [▼], [◄] et [►] pour sélectionner le graveur CD-R d'archivage puis appuyer sur [F1 (Back)].



8. Appuyez sur [F4 (Exec)].
Un message vous demandant confirmation apparaît à l'écran.

9. Appuyez sur [YES].
"STORE Current?" (Mémoriser le morceau en cours ?) apparaît à l'écran.

10. Si vous désirez sauvegarder le morceau en cours, appuyez sur [YES]; sinon, appuyez sur [NO].
Si vous avez sélectionné l'un des morceaux de démonstration, appuyez sur [NO].

11. Si le morceau contient beaucoup de données et ne peut être sauvegardé sur un seul disque CD-R, le disque est éjecté et un message "Insert Disk #" (où # indique le numéro d'ordre d'insertion) apparaît à l'écran et indique le nombre de disques nécessaires. Insérez le disque suivant et appuyez sur [YES]. Assurez vous alors de noter le numéro de disque sur l'étiquette de chacun, de manière à conserver l'ordre dans lequel ils ont été insérés dans le lecteur.

12. Lorsque vous copiez à l'aide de plusieurs disques, "Insert Disk #" (où # indique le numéro d'ordre d'insertion) apparaît à l'écran. Insérez chacun des disques à la suite dans le bon ordre et appuyez sur [YES].

13. Lorsque la fonction d'archivage est terminée, revenez au mode Play.

Charger des morceaux à partir de disques CD-R

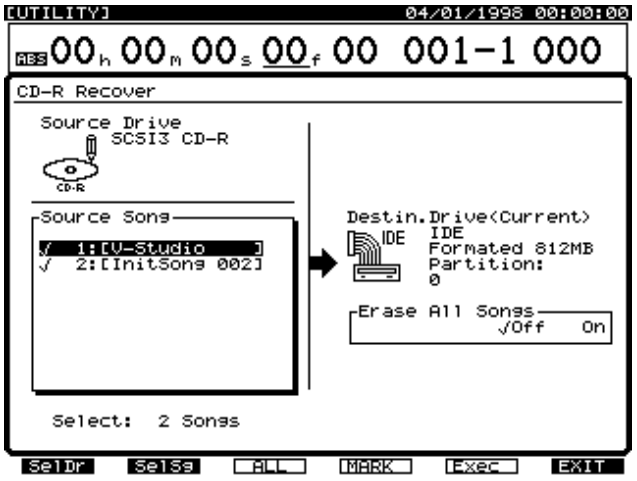
1. Sélectionnez le disque (disque dur interne IDE), contenant le morceau que vous désirez charger, comme disque courant.

2. Placez le disque CD-R contenant le morceau archivé dans le graveur CD-R.

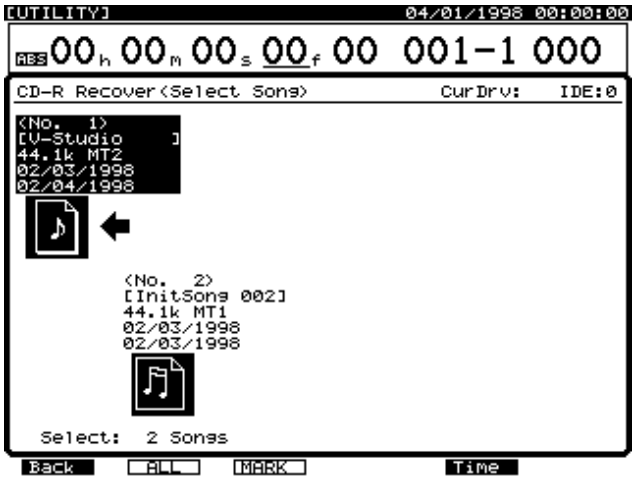
3. Appuyez sur [PLAY (DISPLAY)].

4. Appuyez et maintenez enfoncé [SHIFT] et appuyez sur [F6 (UTILITY)]. L'icône du menu Utility apparaît à l'écran.

5. Appuyez sur [F3 (CDRRc)]. Si "CDRRc" n'apparaît pas dans [F3], appuyez d'abord sur [PAGE] jusqu'à ce que "CDRRc" soit affiché, puis appuyez sur [F3 (CDRBk)].



6. Les morceaux marqués sont chargés. Utilisez la molette TIME/VALUE pour déplacer le curseur sur le morceau que vous désirez restaurer et appuyez sur [F4 (MARK)]. En appuyant sur [F3 (ALL)], vous pouvez placer et retirer les marqueurs de tous les morceaux simultanément. De plus, vous pouvez appuyer sur [F2 (SelSg)] pour afficher un répertoire des morceaux. Puis, après avoir placé un marqueur sur le morceau désiré, appuyez sur [F1 (Back)].



7. Appuyez sur [►] pour déplacer le curseur sur "Erase All Song".

Erase All Song (effacement de tous les morceaux)

Lorsque cette fonction est réglée sur "On", la procédure de rechargement est exécutée après initialisation du disque de destination. Si vous désirez exécuter la procédure de rechargement en laissant le contenu du disque en cours dans l'état, réglez-la sur "Off".

8. Appuyez sur [F4 (Exec)].
Un message vous demandant confirmation apparaît à l'écran.

9. Appuyez sur [YES].
"STORE Current?" (Mémoriser le morceau en cours ?) apparaît à l'écran.

10. Si vous désirez sauvegarder le morceau en cours, appuyez sur [YES]; sinon, appuyez sur [NO].
Si vous avez sélectionné l'un des morceaux de démonstration, appuyez sur [NO].

11. Lancez le chargement. Lorsque vous utilisez plusieurs disques, le disque est éjecté, "Insert Disk #" (où # indique le numéro d'ordre d'insertion) apparaît à l'écran. Insérez le disque suivant et appuyez sur [YES].

12. Lorsque la fonction d'archivage est terminée, revenez au mode Play.

Chapitre 8 Exploitation avec des appareils MIDI

Ce chapitre décrit les messages MIDI que peut gérer le VS-1680, et les opérations qu'il peut effectuer en utilisant des messages MIDI. Pour plus d'informations concernant le MIDI, veuillez vous référer à "A propos du MIDI" (livret "Appendices", page 4).

Synchronisation avec séquenceur MIDI

Le VS-1680 peut travailler en synchronisation avec un séquenceur MIDI. **Veuillez vous référer au mode d'emploi de votre séquenceur en même temps qu'à celui-ci.**
Il existe deux méthodes pour synchroniser les appareils : **la première consiste à utiliser du MTC (MIDI Time Code)**, l'autre **à employer un signal MIDI Clock (horloge MIDI)** - ce signal MIDI Clock se divisant lui-même en deux composantes, **Sync Track** et **Tempo Map**, que vous pouvez sélectionner indifféremment. Utilisez la méthode la plus appropriée à votre situation.

? **MTC** (Annexes p. 64)

- Utilisation du MTC (MIDI Time Code) - voir page 128.
- Utilisation de la piste de synchro (Sync Track) - voir page 131.
- Utilisation de la table de tempo (Tempo Map) - voir page 133.

Éléments nécessaires à la synchronisation

- 1 VS-1680
- 1 disque dur interne, norme IDE (HDP88 Series)
- Installation d'écoute reliée aux prises MASTER, ou casque stéréo
- Séquenceur MIDI externe, ou logiciel de séquence (tel que CakeWalk Pro Audio)
- Câbles MIDI

Maître et Esclave

Lorsque vous synchronisez le VS-1680 et un séquenceur MIDI, l'appareil qui envoie (émet) le MTC ou le signal MIDI Clock et qui est considéré comme l'appareil référence est appelé le **maître** (Master). Réciproquement, celui qui reçoit le MTC ou le signal MIDI Clock de l'appareil maître est appelé l'**esclave** (Slave).

Lorsque vous utilisez le MTC, vous pouvez choisir le rôle de chaque appareil : le VS-1680 peut être maître et le séquenceur MIDI esclave, ou le VS-1680 esclave et le séquenceur MIDI maître. En revanche, si vous utilisez le signal d'horloge MIDI, le VS-1680 ne peut être que maître et le séquenceur esclave : la configuration inverse ne fonctionnera pas.

Utilisation du MTC

Cette section explique comment synchroniser le VS-1680 à un séquenceur MIDI gérant le MTC (MIDI Time Code). Dans ce cas, vous pouvez choisir le rôle de chaque appareil : le VS-1680 peut être maître et le séquenceur MIDI esclave, et inversement.

MTC Type
Le VS-1680 peut fonctionner avec du MTC dont le format figure parmi les suivants. Vérifiez les spécifications des appareils MIDI que vous utilisez, et sélectionnez le type de MTC approprié sur le VS-1680.

30: 30 images par seconde, format non-drop frame. Utilisé par des appareils audio tels que enregistreur analogique à bande, et pour le format vidéo NTSC noir et blanc.
29N: 29.97 images par seconde, format non-drop frame. Utilisé pour le format vidéo NTSC couleur.
29D: 29.97 images par seconde, format drop frame. Utilisé en diffusion pour le format vidéo NTSC couleur.
25: 25 images par seconde. Utilisé pour les formats vidéo PAL et SECAM, les appareils audio, et en film.
24: 24 images par seconde. Utilisé en vidéo, pour les appareils audio et en film aux USA.

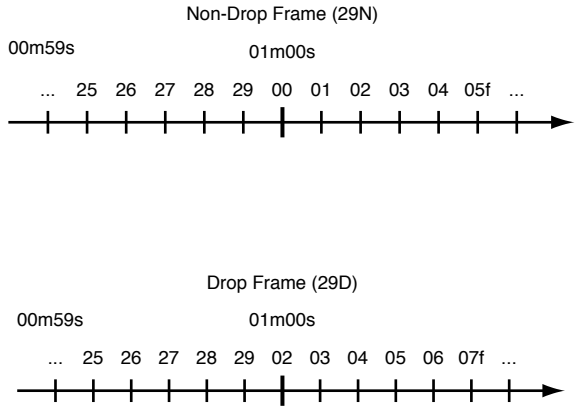
? **Frame** (Annexes p. 63)

? **Format NTSC** (Annexes p. 64)

? **Format SECAM/PAL** (Annexes p. 64)

Drop Frame et Non-Drop Frame

Il existe deux types de timecode utilisés sur les magnétoscopes au format vidéo NTSC : le **drop**, dans lequel le défilement du timecode n'est pas continu, et le **non-drop**, où le défilement est continu. En drop frame, format utilisé pour le format vidéo couleur NTSC, deux images sont sautées au début de chaque minute, sauf toutes les dix minutes.

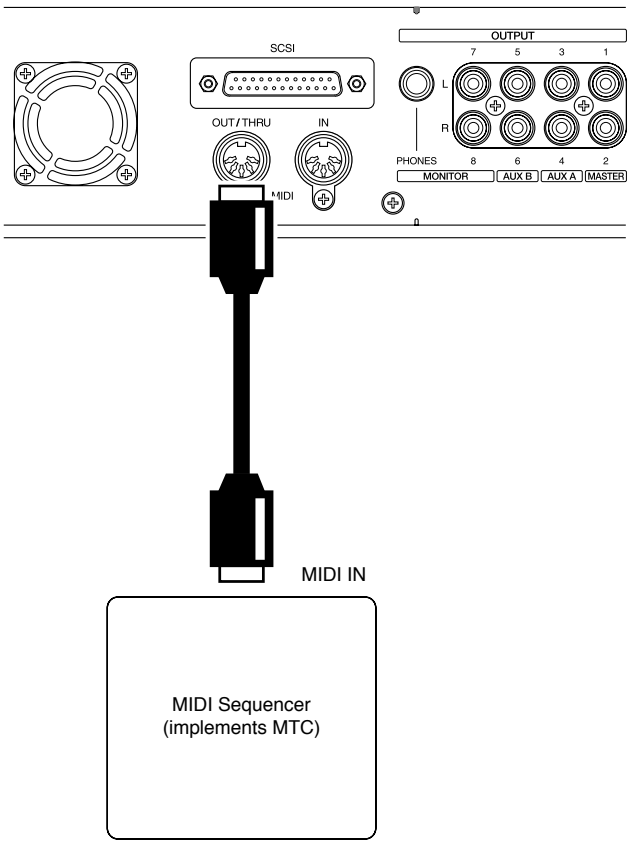


Dans la plupart des situations de post-production audio et vidéo, il est plus facile de gérer des formats où le défilement des chiffres est continu, sans saut : c'est pourquoi on y utilise le non-drop frame. En revanche, en diffusion, de telles contraintes ne sont pas de mise, mais le timecode doit toujours correspondre à l'heure exacte : on y utilise le drop frame.

Synchronisation avec le VS-1680 comme référence (Master)

Si vous désirez que votre VS-1680 contrôle votre séquenceur MIDI, utilisez la procédure suivante :

1. Connectez le VS-1680 et votre séquenceur MIDI comme indiqué ci-contre :



2. Maintenez [SHIFT] enfoncée, puis appuyez sur [F5 (SYSTEM)]. L'icône du menu System apparaît alors à l'écran. Si ce n'est pas le cas, appuyez sur [F6 (EXIT)].

3. Appuyez sur [F4 (MIDI)]. Si la mention "MIDI" n'apparaît pas en regard de la touche [F4], appuyez sur [PAGE] jusqu'à faire apparaître "MIDI", puis appuyez sur [F4 (MIDI)].

4. Appuyez sur les touches [▲], [▼], [◀] et [▶] pour positionner le curseur sur "MIDI Thru", et faites tourner la molette TIME/VALUE.

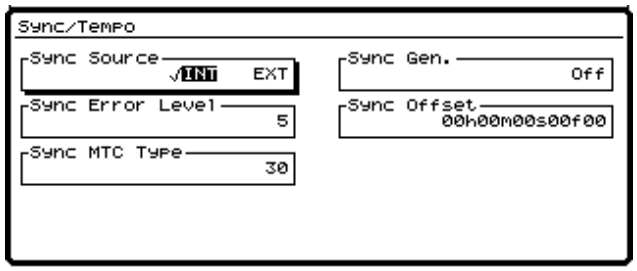
MIDI Thru (sélecteur MIDI Thru)

Ce sélecteur permet de déterminer la fonction de la prise repérée MIDI THRU/OUT. Pour le moment, sélectionnez "Out".

Out: La prise transmet les messages MIDI émis par le VS-1680. Sélectionnez cette position si vous désirez transmettre des messages de note pour la fonction Métronome ou les réglages de paramètres de la console (sous forme de messages de Control Change ou SysEx).

Thru: Les messages MIDI reçus sur la prise MIDI IN sont reproduits tels quels sur le connecteur.

6. Maintenez [SHIFT]et appuyez sur [EXT SYNC].



7. Appuyez sur [▲], [▼], [◄] et [►]pour déplacer le curseur, et faites tourner la molette TIME/VALUE pour ajuster chacune des valeurs.

Sync Gen. (Generator)

Ce champ permet de sélectionner le type de signal de synchronisation qui sera émis sur la prise MIDI OUT. Pour notre exemple, sélectionnez “MTC”.

Off: Aucun signal de synchro n’est émis.
MTC: Émission de MIDI Time Code.
MIDIClk: Émission d’un signal d’horloge MIDI, déduit de la table de tempo.
SyncTr: Émission d’un signal d’horloge MIDI, déduit des données enregistrées sur la piste de synchro (Sync Track).

Sync MTC Type

Ce champ permet de sélectionner le type de MIDI Time Code (30, 29N, 29D, 25, 24). Sélectionnez le type de MTC utilisé par votre séquenceur MIDI.

8. Appuyez sur [PLAY (DISPLAY)] pour revenir en mode Lecture.

9. Réglez votre séquenceur MIDI de façon à le faire travailler selon les messages d’horloge MIDI provenant d’appareils externes et à lui faire lire les données MIDI d’un morceau. Lorsque le VS-1680 démarrera en lecture, le séquenceur MIDI suivra.

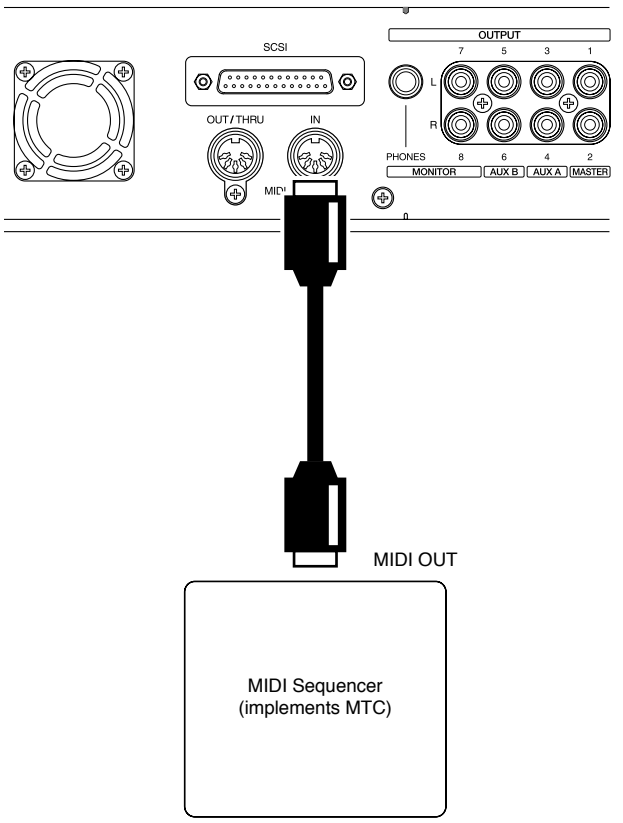
Synchronisation avec un séquenceur MIDI comme référence (Slave)

Si vous désirez que votre séquenceur MIDI contrôle votre VS-1680, utilisez la procédure suivante :

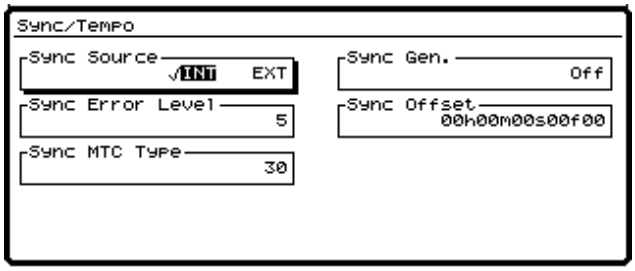
Si vous utilisez un logiciel de séquence MIDI tournant sur ordinateur

Si vous utilisez un logiciel de séquence MIDI, selon les spécifications de l’ordinateur et les conditions de lecture, le signal de MTC envoyé au VS-1680 peut être instable. Essayez autant que possible de travailler avec le VS-1680 maître.

1. Connectez le VS-1680 et votre séquenceur MIDI comme indiqué ci-dessous :



2. Maintenez [SHIFT] et appuyez sur [EXT SYNC].



3. Appuyez sur [▲], [▼], [◄] et [►]pour déplacer le curseur, et faites tourner la molette TIME/VALUE pour ajuster chacune des valeurs.

Sync Error Level

Lorsque le VS-1680 est synchronisé à un MTC externe, il vérifie à intervalles réguliers le MTC qu’il reçoit et, si ce dernier n’est pas continu et qu’il se produit une erreur, le VS sort de synchronisation. Ce champ permet de déterminer l’intervalle (de 0 à 10) de vérification de la réception MTC : en entrant une valeur élevée, la synchronisation peut continuer même en cas d’apparition d’un certain degré d’erreur.

Sync MTC Type

Ce champ permet de sélectionner le type de MIDI Time Code (30, 29N, 29D, 25, 24). Sélectionnez le type de MTC utilisé pas votre séquenceur MIDI.

4. Appuyez sur [PLAY (DISPLAY)] pour revenir en mode Lecture.

5. Réglez votre séquenceur MIDI de façon à lui faire envoyer du MTC.

6. Appuyez sur [EXT SYNC].
L'indicateur de la touche s'allume, indiquant que le VS-1680 est en mode de synchro externe (via le MTC du séquenceur MIDI).

7. Appuyez sur [PLAY].
Le témoin de la touche clignote en vert, ce qui indique que le VS-1680 se trouve en mode d'attente de réception MTC. Lorsque le séquenceur MIDI démarrera en lecture, le VS-1680 suivra. En cours de synchronisation, les témoins EXT SYNC et PLAY s'allument.

Synchronisation avec un appareil MIDI externe

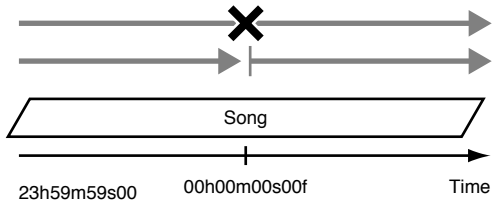
Lorsque le VS-1680 suit le MTC émis par un appareil MIDI externe, vous pouvez faire correspondre les valeurs temporelles correspondant d'une part à la lecture du morceau sur le VS-1680, d'autre part au MTC émis par le séquenceur, en faisant intervenir ce qu'on appelle un **offset**. Par exemple, si le MTC commence à "01h00m00s00f00", et que le morceau débute, sur le VS, à "00h10m00s00f00", l'offset se calcule comme ceci :

(Offset)
= (MTC time) - (valeur de la position temporelle du morceau)
= (01h00m00s00f00) - (00h10m00s00f00)
= (00h50m00s00f00)

Si le calcul donne une valeur d'offset négative, ajoutez "24h00m00s00f00" à la valeur MTC avant de lui soustraire l'adresse temporelle du morceau sur le VS. Par exemple, si le MTC transmis démarre à "00h00m50s00f00", et que vous désirez synchroniser un morceau commençant pour sa part à "00h01m00s00f00", alors le calcul de l'offset s'effectue comme suit :

(Offset)
= (MTC time) - (valeur de la position temporelle du morceau)
= (00h00m50s00f00) - (00h01m00s00f00)
= **(24h00m00s00f00) + (00h00m50s00f00)** - (00h01m00s00f00)
= (23h59m50s00f00)

* *Lors d'un éventuel passage de "23h59m59s29f99" à "00h00m00s00f00" en cours de morceau, le VS-1680 ne peut pas assurer la continuité de la lecture. Par conséquent, lors de ce "passage à minuit", la lecture s'arrête momentanément, puis reprend.*



1. Appuyez sur [PLAY (DISPLAY)].

2. Maintenez [SHIFT] enfoncée, puis appuyez sur [F5 (SYSTEM)]. L'icône du menu System apparaît alors à l'écran. Si ce n'est pas le cas, appuyez sur [F6 (EXIT)].

3. Appuyez sur [F1 (SYSPM)]. Si la mention "SYSPM" n'apparaît pas en regard de la touche [F1], appuyez sur [PAGE] jusqu'à faire apparaître "SYSPM", puis appuyez sur [F1 (SYSPM)].

4. Appuyez sur [▲], [▼], [◀] et [▶]pour déplacer le curseur, et faites tourner la molette TIME/VALUE pour ajuster chacune des valeurs.

Offset

Lorsque le VS-1680 suit le MTC émis par un appareil MIDI externe, vous pouvez faire correspondre les valeurs temporelles correspondant d'une part à la lecture du morceau sur le VS-1680, d'autre part au MTC émis par le séquenceur. Les valeurs d'Offset varient selon le type de MTC sélectionné pour le morceau en cours.

Time Display Format

Permet de sélectionner un des formats temporels (REL ou ABS) utilisés dans l'affichage. Pour notre exemple, choisissez "ABS".

REL: Le point de départ du morceau est affiché sous la forme "00h00m00s00f00".

ABS: The time displayed includes the addition of the offset time.

5. Appuyez sur [PLAY (DISPLAY)] pour revenir en mode Lecture.

Rôle de la piste de synchro (Master)

Si votre séquenceur MIDI est compatible avec les messages de Song Position Pointer, vous pouvez utiliser les signaux d'horloge MIDI pour la synchronisation. Il existe deux méthodes de synchronisation faisant intervenir l'horloge MIDI : l'une utilise la piste de synchro, l'autre utilise la table de tempo. Vous trouverez ci-après des explications indiquant comment contrôler le séquenceur MIDI depuis le VS-1680, en utilisant la piste de synchro.

Qu'est-ce que la piste de synchro (Sync Track) ?

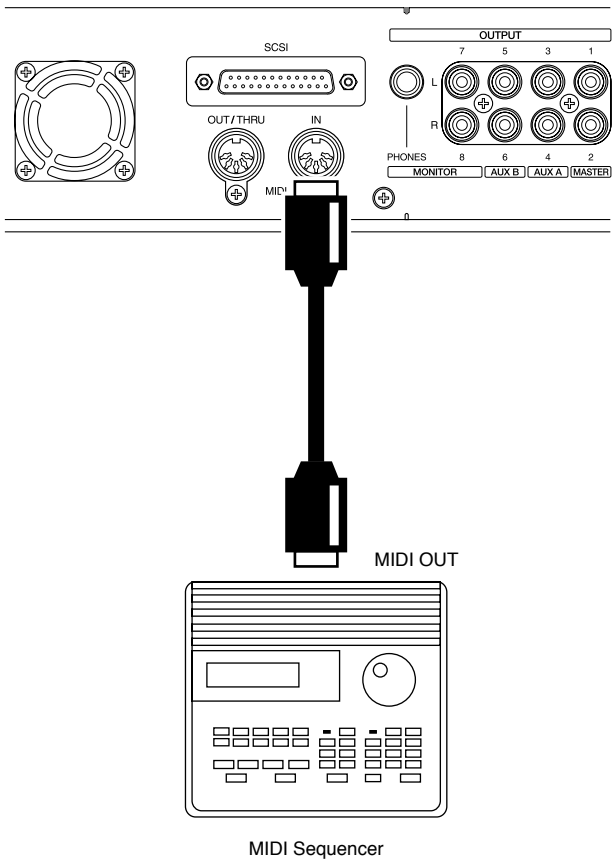
En plus des pistes destinées à l'enregistrement de signaux audio, le VS-1680 possède une piste séparée, réservée à l'enregistrement de signaux d'horloge MIDI (MIDI Clock), appelée piste de synchro (Sync Track). Contrairement à ce qui se passe sur la plupart des multipistes traditionnels, il n'est donc pas nécessaire d'occuper une piste audio pour y enregistrer les signaux de synchro.

Pour pouvoir se servir de cette piste de synchro, il faut d'abord y enregistrer les données d'horloge MIDI du morceau MIDI séquencé auquel vous désirez vous synchroniser. Dans un deuxième temps, le VS-1680, une fois en lecture, transmettra au séquenceur MIDI ces mêmes données, ce qui permettra à ce dernier de se synchroniser en lecture. Cette méthode de synchronisation est très commode, à condition que les données MIDI du morceau aient été créées avant l'enregistrement de ce même morceau sur le VS-1680.

Dans le cas particulier d'un morceau MIDI dont le tempo augmente ou diminue progressivement, le recours à la piste de synchro permet de suivre plus précisément ces fluctuations de tempo, là où la table de tempo ne permet qu'un changement de tempo par mesure.

Enregistrement de messages MIDI Clock

1. Connectez le VS-1680 et votre séquenceur MIDI comme indiqué ci-dessous :



2. Maintenez [SHIFT] et appuyez sur [EXT SYNC].

3. Appuyez sur [F1 (STRec)].

4. La mention "Wait for Start Command" (en attente de commande de Start) apparaît alors à l'écran, ce qui signifie que la piste de synchro est prête à enregistrer les données d'horloge MIDI.

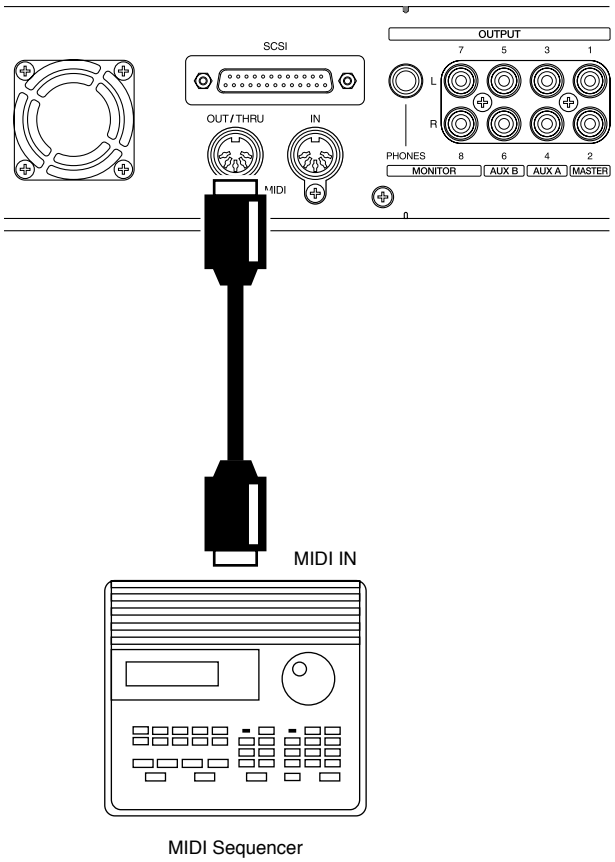
5. Lancez la lecture du morceau sur le séquenceur.

Les données d'horloge MIDI sont alors enregistrées sur la piste de synchro. Lors de cet enregistrement, les sources d'entrée sont audibles, mais il est impossible d'enregistrer ou de lire des pistes audio.

6. En fin de lecture du morceau sur le séquenceur, le VS-1680 arrête automatiquement l'enregistrement des données d'horloge MIDI.

Fonctionnement synchrone

1. Connectez le VS-1680 et votre séquenceur MIDI comme indiqué ci-dessous :



2. Appuyez sur [PLAY (DISPLAY)].

3. Maintenez [SHIFT] et appuyez sur [F5 (SYSTEM)]. L'icône du menu System apparaît alors à l'écran. Si ce n'est pas le cas, appuyez sur [F6 (EXIT)].

4. Appuyez sur [F4 (MIDI)]. Si la mention "MIDI" n'apparaît pas, appuyez sur [PAGE] jusqu'à ce "MIDI" soit affichée, puis appuyez sur [F4 (MIDI)].

5. Appuyez sur [▲], [▼], [◀] et [▶] afin de positionner le curseur sur “MIDI Thru”, puis tournez la molette TIME/VALUE.

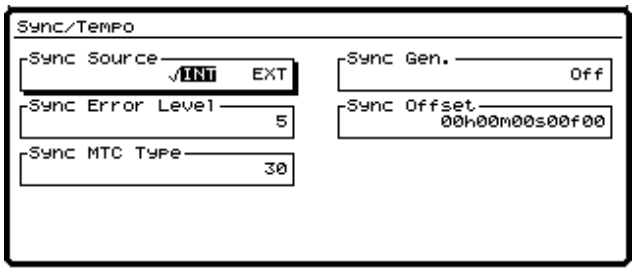
MIDI Thru (MIDI Thru Switch)

Permet de sélectionner la fonction de la prise MIDI OUT/THRU. Pour le moment, sélectionnez “Out”.

Out: Le connecteur émet les messages créés par le VS-1680. C’est “Out” qu’il faut sélectionner si vous désirez par exemple que la fonction Métronome transmette des messages de note MIDI, ou si vous désirez émettre des informations correspondant aux réglages de la console (messages Control Change ou Système Exclusif).

Thru: Dans ce mode, la prise retransmet telles quelles les données MIDI arrivant sur la prise MIDI IN.

6. Maintenez [SHIFT] et appuyez sur [EXT SYNC].



7. Appuyez sur [▲], [▼], [◀] et [▶] afin de positionner le curseur sur “Sync Gen.”, puis tournez la molette TIME/VALUE.

Sync Gen (Generator)

Permet de sélectionner le type de signal de synchronisation qui sera émis sur la prise MIDI OUT. A ce stade, sélectionnez “SyncTr”.

Off: Aucun signal de synchro n’est émis.

MTC: Émission de MIDI Time Code.

MIDIClk: Émission d’un signal d’horloge MIDI, déduit de la table de tempo.

SyncTr: Émission d’un signal d’horloge MIDI, déduit des données enregistrées sur la piste de synchro (Sync Track).

8. Appuyez sur [PLAY (DISPLAY)] pour revenir en mode Lecture.

9. Configurez votre séquenceur MIDI de façon à ce qu’il fonctionne en tenant compte de messages de MIDI Clock reçus d’appareils externes, et qu’il lise des données MIDI. Lorsque vous lancerez la lecture sur le VS-1680, le séquenceur MIDI passera lui aussi en lecture.

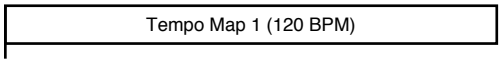
Utilisation de la Tempo Map (Master)

Si votre séquenceur MIDI est reconnaît les messages de Song Position Pointers, vous pouvez utiliser les signaux d’horloge MIDI comme base de synchronisation. Deux méthodes sont possibles : soit la piste de synchro, soit la table de tempo. Cette section explique comment contrôler le séquenceur MIDI depuis le VS-1680 en utilisant la table de tempo.

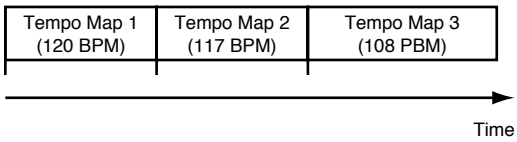
Qu’est-ce qu’une table de tempo ?

Une table de tempo rassemble toutes les informations concernant le tempo en fonction des mesures et des temps. Ces informations, transmises à des appareils MIDI externes, servent à leur synchronisation. La table de tempo permet d’entrer de nouvelles valeurs de tempos à chaque mesure - vous pouvez donc enregistrer des informations spécifiant les changements de métrique et de tempo aux mesures de votre choix. Dans le VS-1680, les tables de tempo sont numérotées séquentiellement : Tempo Map 1 d’abord, suivie par Tempo Map 2, Tempo Map 3, et ainsi de suite. La Tempo Map 1 est toujours spécifiée en début de morceau, dont elle détermine le tempo initial. Pour entrer un changement de tempo à une mesure spécifique, créez une nouvelle table de tempo à chaque endroit désiré. Vous pouvez ainsi créer jusqu’à 50 tables de tempo par morceau.

Exemple 1 : Morceau à tempo constant - pas de changement



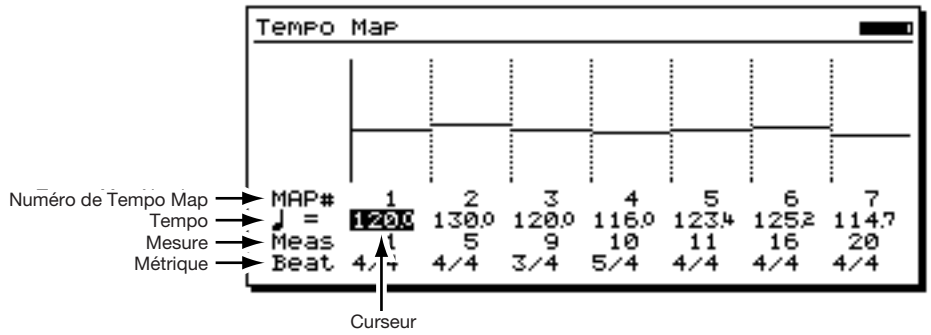
Exemple 2 : Morceau où plusieurs changements de tempo interviennent



Création d'une table de tempo

1. Maintenez [SHIFT] enfoncée puis appuyez sur [TAP].
L'écran Tempo Map apparaît dans l'affichage.

2. La Tempo Map 1, fixant le tempo initial du morceau, est affichée. Pour déplacer le curseur, appuyez sur les touches [▲], [▼], [◄] et [►] et tournez la molette TIME/VALUE pour régler les valeurs. La mesure apparaissant à l'affichage, la métrique, le son du métronome, et le signal d'horloge MIDI émis par le VS-1680 suivent les réglages de la table de tempo.



♩ = (Tempo)
Sets the tempo map tempo (25.0–250.0).

Meas (Measure)
Ce champ permet de sélectionner la mesure (1-999) où démarre chaque table de tempo.

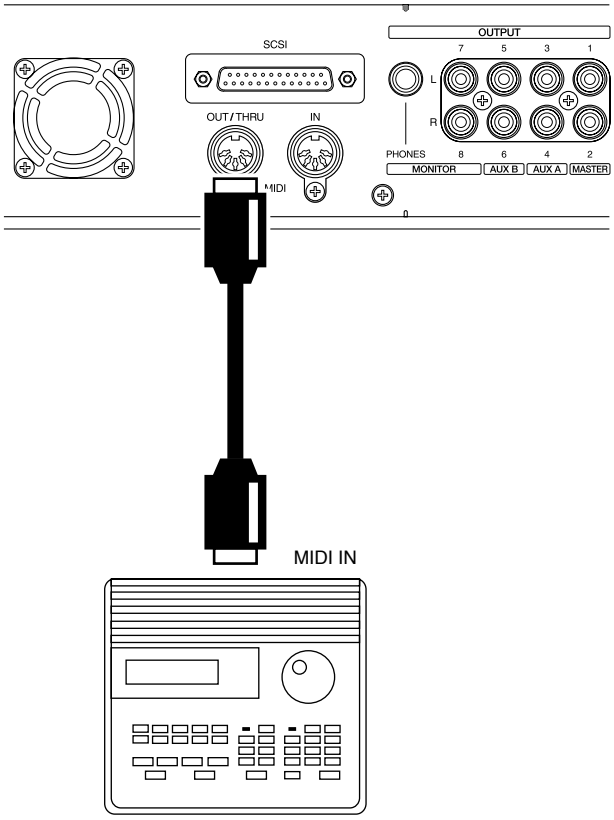
Beat
Ce champ permet de régler la métrique de la table de tempo (1/1 jusqu'à 8/1, 1/2 jusqu'à 8/2, 1/4 jusqu'à 8/4, 1/8 jusqu'à 8/8).
A ce stade, les touches fonction possèdent les rôles suivants :

- **[F2 (New)]:** Ajoute une table de tempo à un "nouvel" emplacement (à la fin).
- **[F3 (Ins)]:** Insère une table de tempo à l'endroit où se trouve le curseur.
- **[F4 (Del)]:** Efface la table de tempo se trouvant à l'endroit du curseur.
- **[F6 (EXIT)]:** Permet de sortir de l'écran Tempo Map.

* *La table de tempo 1 donne le tempo initial du morceau. Il est impossible de modifier la valeur de sa mesure de départ, toujours égale à "1".*

Fonctionnement synchrone

1. Connectez le VS-1680 et votre séquenceur MIDI comme indiqué ci-dessous :



MIDI Sequencer

2. Appuyez sur [PLAY (DISPLAY)].

3. Maintenez [SHIFT] enfoncée puis appuyez sur [F5 (SYSTEM)]. L'icône du menu System apparaît alors à l'écran. Si ce n'est pas le cas, appuyez sur [F6 (EXIT)].

4. Appuyez sur [F4 (MIDI)]. Si la mention "MIDI" n'apparaît pas à l'écran, appuyez sur [PAGE] jusqu'à ce "MIDI" soit affichée, puis appuyez sur [F4 (MIDI)].

5. Appuyez sur [▲], [▼], [◀] et [▶] afin de positionner le curseur sur "MIDI Thru", puis tournez la molette TIME/VALUE.

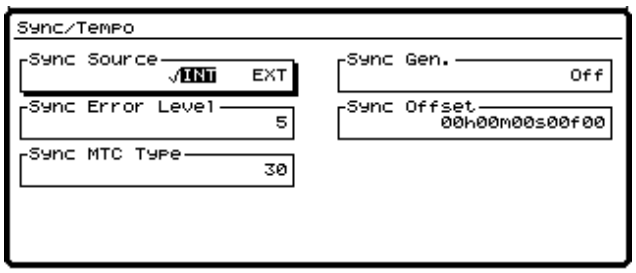
MIDI Thru (MIDI Thru Switch)

Permet de sélectionner la fonction de la prise MIDI OUT/THRU. Pour le moment, sélectionnez "Out".

Out: Le connecteur émet les messages créés par le VS-1680. C'est "Out" qu'il faut sélectionner si vous désirez par exemple que la fonction Métronome transmette des messages de note MIDI, ou si vous désirez émettre des informations correspondant aux réglages de la console (messages Control Change ou Système Exclusif).

Thru: Dans ce mode, la prise retransmet telles quelles les données MIDI arrivant sur la prise MIDI IN.

6. Maintenez [SHIFT] et appuyez sur [EXT SYNC].



7. Appuyez sur [▲], [▼], [◀] et [▶] afin de positionner le curseur sur "Sync Gen.", puis tournez la molette TIME/VALUE.

Sync Gen (Generator)

Permet de sélectionner le type de signal de synchronisation qui sera émis sur la prise MIDI OUT. A ce stade, sélectionnez "MIDIClk".

Off: Aucun signal de synchro n'est émis.

MTC: Émission de MIDI Time Code.

MIDIClk: Émission d'un signal d'horloge MIDI, déduit de la table de tempo.

SyncTr: Émission d'un signal d'horloge MIDI, déduit des données enregistrées sur la piste de synchro (Sync Track).

8. Appuyez sur [PLAY (DISPLAY)] pour revenir en mode Lecture.

9. Configurez votre séquenceur MIDI de façon à ce qu'il fonctionne en tenant compte de messages de MIDI Clock reçus d'appareils externes, et qu'il lise des données MIDI. Lorsque vous lancerez la lecture sur le VS-1680, le séquenceur MIDI passera lui aussi en lecture.

Opérations relatives au fonctionnement synchrone

Si vous désirez utiliser le signal de MIDI Clock pour synchroniser un séquenceur MIDI ou autre appareil externe sans pour autant enregistrer en utilisant le métronome, il suffit de poser d'abord un Marqueur. Vous pouvez ensuite créer une piste de synchro ou une table de tempo commençant sur ce Marqueur.

Pose de Marqueurs en suivant le Tempo

1. Appuyez sur [ZERO].

2. Appuyez sur [PLAY] pour lancer la lecture du morceau.

3. Appuyez sur [TAP] sur les temps, en rythme avec le morceau.

4. Une fois la pose de Marqueurs terminée, appuyez sur [STOP].

* *Afin de placer correctement les Marqueurs, précisément sur les temps, nous vous recommandons d'utiliser les fonctions Preview et Scrub.*

Création d'une piste de synchro à partir de Marqueurs

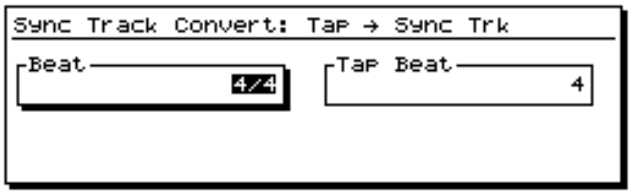
Vous pouvez créer une piste de synchro se basant sur des marqueurs posés après coup sur les temps d'un morceau déjà enregistré : cette fonction s'avérera très pratique si vous désirez ajouter après coup des sons séquencés en MIDI à un enregistrement de guitare ou de voix.

1. Maintenez [SHIFT] enfoncée puis appuyez sur [EXT SYNC].

2. Appuyez sur [F2 (STCnv)].

3. Appuyez sur [F1 (TP->ST)].

4. Appuyez sur [◄] et [►]pour déplacer le curseur, et faites tourner la molette TIME/ VALUE pour ajuster chacune des valeurs.



Beat
Ce champ permet de spécifier le nombre de temps contenus dans une mesure.

Tap Beat
Ce champ permet de spécifier combien de Marqueurs ont été posés par mesure.

5. Appuyez sur [F5 (Exec)].

6. Un message de confirmation apparaît alors : il vous demande si vous désirez sauvegarder les modifications à la piste de synchro. Selon le cas, appuyez sur [YES] ou sur [NO].

7. Appuyez sur [PLAY (DISPLAY)] pour revenir en mode Lecture.

Création de tables de tempo à partir de Marqueurs

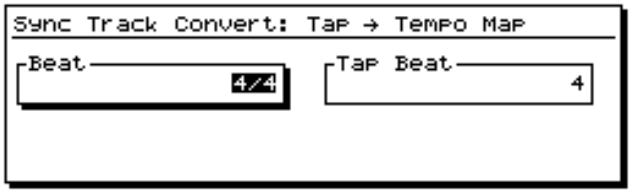
Vous pouvez créer des tables de tempo se basant sur des marqueurs posés après coup sur les temps d'un morceau déjà enregistré : cette fonction s'avérera très pratique si vous désirez ajouter des sons séquencés en MIDI à un enregistrement de guitare ou de voix.

1. Maintenez [SHIFT] enfoncée puis appuyez sur [EXT SYNC].

2. Appuyez sur [F2 (STCnv)].

3. Appuyez sur [F2 (TP->TM)].

4. Appuyez sur [◄] et [►]pour déplacer le curseur, et faites tourner la molette TIME/ VALUE pour ajuster chacune des valeurs.



Beat
Ce champ permet de spécifier le nombre de temps contenus dans une mesure.

Tap Beat
Ce champ permet de spécifier combien de Marqueurs ont été posés par mesure.

5. Appuyez sur [F5 (Exec)].

6. Un message de confirmation apparaît alors : il vous demande si vous désirez sauvegarder les modifications à la table de tempo. Selon le cas, appuyez sur [YES] ou sur [NO].

7. Appuyez sur [PLAY (DISPLAY)] pour revenir en mode Lecture.

Création de tables de tempo à partir de la piste de synchro

Vous pouvez créer une table de tempo se basant sur une piste de synchro déjà enregistrée. Cette fonction est pratique si vous désirez modifier l'horloge MIDI d'une piste de synchro avec le VS-1680.

1. Maintenez [SHIFT] enfoncée puis appuyez sur [EXT SYNC].

2. Appuyez sur [F2 (STCnv)].

3. Appuyez sur [F3 (ST->TM)].

4. Tournez la molette TIME/VALUE pour modifier chaque valeur.

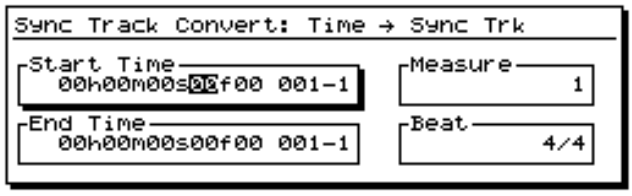
Sync Track Beat
Ce champ permet de spécifier le nombre de temps contenus dans une mesure dans le signal d'horloge MIDI enregistré sur la piste de synchro.

5. Appuyez sur [F5 (Exec)].
6. Un message de confirmation apparaît alors : il vous demande si vous désirez sauvegarder les modifications à la table de tempo. Selon le cas, appuyez sur [YES] ou sur [NO].
7. Appuyez sur [PLAY (DISPLAY)] pour revenir en mode Lecture.

Création automatique d'une piste de synchro

Vous pouvez créer automatiquement une piste de synchro en spécifiant les points de début et de fin du morceau, ainsi que le nombre de mesures qu'il contient. Cette procédure est très pratique si vous connaissez à l'avance la durée de votre morceau (pub de 30 secondes, par exemple).

1. Maintenez [SHIFT] enfoncée puis appuyez sur [EXT SYNC].
2. Appuyez sur [F2 (STCnv)].
3. Appuyez sur [F4 (TI->ST)].
4. Appuyez sur [◄] et [►]pour déplacer le curseur, et faites tourner la molette TIME/VALUE pour ajuster chacune des valeurs.



Start Time
Permet de spécifier le point de début du morceau.

End Time
Permet de spécifier le point de fin du morceau.

Measure
Permet de spécifier le nombre de mesures contenu entre les deux points précédents.

Beat
Ce champ permet de spécifier le nombre de temps contenus dans une mesure.

5. Appuyez sur [F5 (Exec)].
6. Un message de confirmation apparaît alors : il vous demande si vous désirez sauvegarder les modifications à la piste de synchro. Selon le cas, appuyez sur [YES] ou sur [NO].
7. Appuyez sur [PLAY (DISPLAY)] pour revenir en mode Lecture.

Décaler les points de départ de la piste de synchro et de la table de tempo

Généralement, une piste de synchro ou une table de tempo commence au début du morceau, à l'adresse "00h00m00s00f00". Toutefois, le plus souvent, l'enregistrement ne commence pas pile à "00h00m00s00f00". Dans ce cas, vous pouvez déterminer quel décalage existe entre cette position et le début effectif du morceau. Ce décalage s'appelle l'offset. Par exemple, si vous désirez que l'enregistrement effectif démarre 10 secondes après le début du morceau, réglez l'offset à la valeur "00h00m10s00f00".

* *En cours d'enregistrement ou de lecture, lorsque le VS-1680 atteint le début d'une piste de synchro ou d'une table de tempo, il envoie un message de début via la prise MIDI OUT. C'est pratique si vous désirez travailler en synchronisation avec un séquenceur MIDI externe.*

1. Maintenez [SHIFT] enfoncée puis appuyez sur [EXT SYNC].
2. Appuyez sur [▲], [▼], [◄] et [►]pour déplacer le curseur sur "Sync Offset."
3. Spécifiez l'offset désiré, en tournant la molette TIME/VALUE.
4. Appuyez sur [PLAY (DISPLAY)] pour revenir en mode Lecture.

Utilisation avec un contrôleur MIDI

Le VS-1680 peut transmettre ses réglages et fonctions de console sous forme de messages MIDI. A l'inverse, il peut réagir (statut des pistes, réglages de console) en fonction des messages provenant d'un contrôleur MIDI externe.

Modification du statut des pistes

Les messages MIDI de Control Change peuvent servir à modifier le statut de chaque piste (Track Status) : les canaux MIDI 1 à 16 correspondent respectivement aux pistes 1 à 16. Utilisez le numéro de contrôleur 3 pour modifier le statut des pistes. Selon la valeur de ce contrôleur 3, le statut des pistes change comme indiqué dans le tableau ci-dessous :

A l'arrêt :

VALEUR	0–31	32–63	64–95	96–127
STATUS	MUTE →MUTE	MUTE →PLAY	MUTE →REC	MUTE →SOURCE
	PLAY →MUTE	PLAY →PLAY	PLAY →REC	PLAY →SOURCE
	REC- →MUTE	REC →PLAY	REC →REC	REC →SOURCE
	SOURCE →MUTE	SOURCE →PLAY	SOURCE →REC	SOURCE →SOURCE

En cours de lecture ou d'enregistrement :

VALEUR	0–31	32–63	64–95	96–127
STATUS	— (*1)	MUTE →PLAY	— (*1)	— (*1)
	PLAY →MUTE	PLAY →PLAY	— (*1)	— (*1)
	— (*1)	— (*1)	REC →REC	REC →SOURCE (*2)
	SOURCE →MUTE	— (*1)	SOURCE →REC(*2)	SOURCE →SOURCE

(*1) Ignoré

(*2) Ne peut être modifié en cours d'enregistrement. De même, la mention "SOURCE" indique ici "Statut dans lequel l'indicateur de piste clignote alternativement en rouge et en orange", et n'est valide que lorsque Record Monitor est réglé sur "AUTO" (voir page 188).

Sélectionner une autre Scène

Les messages de Program Change envoyés par le contrôleur MIDI externe peuvent également servir à passer d'une Scène à l'autre.

En cours de lecture d'un morceau
Il est impossible de passer d'une Scène à l'autre en cours de lecture. C'est pourquoi, lorqu'il reçoit un message de Program Change de cette nature, le VS-1680 s'arrête un court instant, change de Scène, puis reprend la lecture.
En cours d'enregistrement, seuls les messages de Program Change correspondant aux effets sont pris en compte : il est impossible de passer d'une Scène à l'autre en cours d'enregistrement.

1. Appuyez sur [PLAY (DISPLAY)].
2. Maintenez [SHIFT] enfoncée puis appuyez sur [F5 (SYSTEM)]. L'icône du menu System apparaît alors à l'écran. Si ce n'est pas le cas, appuyez sur [F6 (EXIT)].
3. Appuyez sur [F4 (MIDI)]. Si la mention "MIDI" n'apparaît pas à l'écran, appuyez sur [PAGE] jusqu'à ce que "MIDI" s'affiche, puis appuyez sur [F4 (MIDI)].
4. Appuyez sur les touches [▲], [▼], [◀] et [▶] afin de placer le curseur sur "P.C.Scene", puis tournez la molette TIME/VALUE

P.C.Scene (Program Change Scene)
Si ce champ est sur "On", la réception d'un message de Program Change déclenche le changement de Scène. Pour l'instant, sélectionnez "On".

5. Appuyez sur [PLAY (DISPLAY)] pour revenir en mode Lecture.

C'est le canal MIDI numéro 16 qui sert à passer d'une Scène à une autre. La relation entre numéro de Program Change reçu par le VS-1680 et le numéro de Scène est indiquée ci-dessous.

N° de Programme	N° de Scène
1–8	1–8

* *Pour plus de détails, veuillez vous référer à la partie "Implémentation MIDI", page 25 du livret "Annexes".*

Sélectionner un autre Effet

Les messages de Program Change envoyés par le contrôleur MIDI externe peuvent également servir à passer d'un Effet à un autre.

1. Appuyez sur [PLAY (DISPLAY)].
2. Maintenez [SHIFT] enfoncée puis appuyez sur [F5 (SYSTEM)]. L'icône du menu System apparaît alors à l'écran. Si ce n'est pas le cas, appuyez sur [F6 (EXIT)].
3. Appuyez sur [F4 (MIDI)]. Si la mention "MIDI" n'apparaît pas à l'écran, appuyez sur [PAGE] jusqu'à ce que "MIDI" s'affiche, puis appuyez sur [F4 (MIDI)].
4. Appuyez sur les touches [▲], [▼], [◄] et [►] afin de placer le curseur sur "P.C.Eff", puis tournez la molette TIME/VALUE.

P.C.Eff (Program Change Effect)

Si ce champ est sur "On", la réception d'un message de Program Change déclenche le changement d'effet. Pour l'instant, sélectionnez "On".

5. Appuyez sur [PLAY (DISPLAY)] pour revenir en mode Lecture.

Les canaux MIDI numéro 1 à 4 correspondent respectivement aux effets EFX1 à EFX4. La relation entre numéro de banque reçu par le VS-1680 et le numéro de Patch d'effet est indiquée ci-dessous.

N° Banq.MSB	N° Banq.LSB	N° Program.	N° Patch
0	0	1–100	P000–P099
0	1	1–100	P100–P199
0	2	1–10	P200–P209
0	3	1–100	U000–U099
0	4	1–100	U100–U199

* *Pour plus de détails, veuillez vous référer à la partie "Implémentation MIDI", page 25 du livret "Annexes".*

Régler les Effets

Les messages de Control Change envoyés par le contrôleur MIDI externe peuvent servir à contrôler les effets.

1. Appuyez sur [PLAY (DISPLAY)].
2. Maintenez [SHIFT] enfoncée puis appuyez sur [F5 (SYSTEM)]. L'icône du menu System apparaît alors à l'écran. Si ce n'est pas le cas, appuyez sur [F6 (EXIT)].
3. Appuyez sur [F4 (MIDI)]. Si la mention "MIDI" n'apparaît pas à l'écran, appuyez sur [PAGE] jusqu'à ce que "MIDI" s'affiche, puis appuyez sur [F4 (MIDI)].
4. Appuyez sur les touches [▲], [▼], [◄] et [►] afin de placer le curseur sur "C.C.Eff", puis tournez la molette TIME/VALUE.

C.C.Eff (Control Change Effect)

Si ce champ est sur "On", la réception d'un message de Control Change modifie les valeurs de certains paramètres de l'effet. Pour l'instant, sélectionnez "On".

5. Appuyez sur [PLAY (DISPLAY)] pour revenir en mode Lecture.

* *Si vous désirez utiliser des messages de Control Change pour passer d'un effet à un autre, utilisez des NRPN (Non Registered Parameter Numbers). Pour plus de détails, veuillez vous référer à la partie "Implémentation MIDI", page 25 du livret "Annexes".*

Chapitre 9 Exploitation avec un DAT (Archivage sur DAT)

Ce chapitre explique la procédure d'utilisation d'un enregistreur DAT conjointement avec le VS-1680. Reportez-vous à la documentation de votre enregistreur DAT au fur et à mesure que vous lisez ce livret.

Avant d'archiver avec un enregistreur DAT

Avec l'enregistreur DAT connecté à la prise DIGITAL OUT (coaxial ou optique) du VS-1680, les données musicales créées sur le VS-1680 peuvent être sauvées sur cet enregistreur DAT. Cette procédure est désignée sous le nom d'**archivage** (backup). Inversement, la procédure de chargement des données musicales précédemment archivées dans le VS-1680 est désignée sous le nom de **récupération** (recover). Les données musicales qui ont été archivées incluent les données de toutes les pistes virtuelles et les réglages du morceau tels que les locateurs, les marqueurs et les réglages de scène. Vous pourrez archiver données afin de vous prémunir contre les problèmes imprévus, ou quand votre lecteur de disque est plein et que plus aucun enregistrement est possible. En plus, puisque que les cassettes DAT sont facilement transportables, vous pourrez ainsi échanger des données avec un ami possèdant également un VS-1680, ou quand vous avez un VS-1680 chez vous et au studio. Nous recommandons pour vos données importantes de faire plusieurs archivages sur des cassettes différentes.

? **DAT** (Annexes p. 63)

* *Effectuer de manière incorrecte la procédure d'archivage sur DAT peut entraîner une perte de données. Roland Corporation décline toute responsabilité en ce qui concerne une telle perte de données. En outre, Roland ne garantit aucune donnée copiée, quelles que soient les performances ou des conditions d'utilisation de l'enregistreur DAT.*

Archivez les données musicales avec un lecteur CD-R ou lecteur Zip

Vous pouvez utiliser un lecteur CD-R ou Zip pour archiver les données musicales provenant d'un VS-1680. Les données musicales archivées sur un disque CD-R ne peuvent pas être réécrites. Cette méthode est donc appropriée pour archiver des morceaux totalement terminés ou toutes autres données. Les données d'un morceau sauvegardées sur le disque Zip peuvent être réécrites un grand nombre de fois, si l'on considère le temps que prend la sauvegarde des données et la fiabilité de l'opération, il est plus pratique d'archiver des données en utilisant un lecteur Zip. Roland recommande d'archiver les données (Copie de morceaux) sur un lecteur Zip.

Équipement nécessaire pour archiver sur DAT

- VS-1680 (1)
- Disque dur IDE interne (HDP88 en série)
- Enregistreur DAT (1)
- Cassettes DAT (autant que nécessaire)
- Câbles de connexion numérique (coaxial ou optique)

A propos du matériel utilisé pour l'archivage sur DAT

Enregistreur DAT :

Vous devez utiliser un enregistreur DAT conventionnel. Les autres enregistreurs numériques, incluant les enregistreurs MD ou DCC, ne peuvent pas être utilisés pour l'archivage de données. De plus, vous ne pourrez pas archiver des données si vous avez utilisé un enregistreur DAT, possédant un processeur de signal externe numérique, dont les données de reproduction sont différentes des données qui y ont été enregistrées.

* *Certains enregistreurs DAT portables nécessitent un adaptateur spécial pour la connexion sur le VS-1680. Veuillez vous reporter au livret accompagnant votre enregistreur DAT, ou consultez votre revendeur ou distributeur pour savoir quel est modèle adéquat.*

Cassette :

Vous devez utiliser des cassettes DAT conventionnelles.
Cependant, les cassettes de 180 minutes sont très fines, et peuvent s'étirer ou s'enchevêtrer dans l'enregistreur. Evitez donc les cassettes de 180 minutes.
Quand vous avez besoin d'utiliser plusieurs cassettes pour faire votre archivage, préparez le nombre de cassettes dont vous avez besoin, en vous assurant que toutes les cassettes disposent du même temps d'enregistrement. Il est recommandé d'écrire le numéro de chaque cassette correspondant à l'ordre d'utilisation pour la sauvegarde.

Equipement Audio :

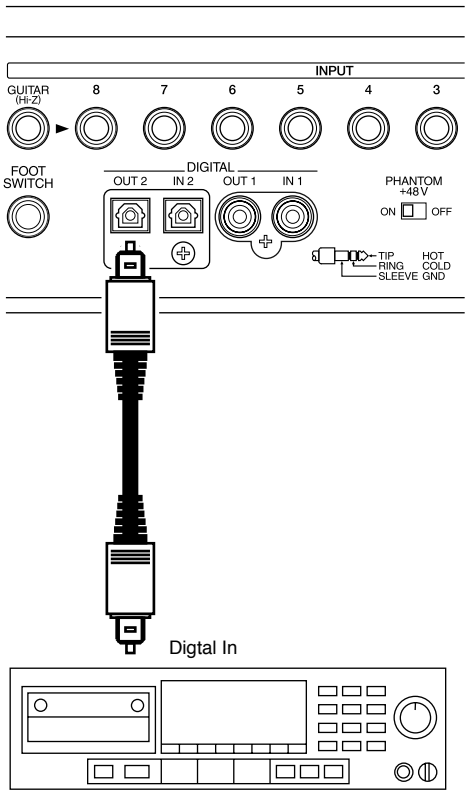
Durant l'archivage sur DAT, aucun son n'est produit sur les sorties analogiques du VS-1680.
De plus, baisez complètement le volume sur tous les appareils audio connectés durant l'archivage des données. Les données musicales envoyées à l'enregistreur DAT et provenant du VS-1680 sont un signal particulier enregistré sur le disque. Ecouter cela en augmentant le volume de l'enregistreur DAT peut engendrer des dommages pour vos enceintes, et peut également affecter vos facultés auditives.

Sauvegarde des données musicales sur un DAT (archivage)

Utilisez la procédure ci-dessous pour archiver des données musicales sur le lecteur courant.

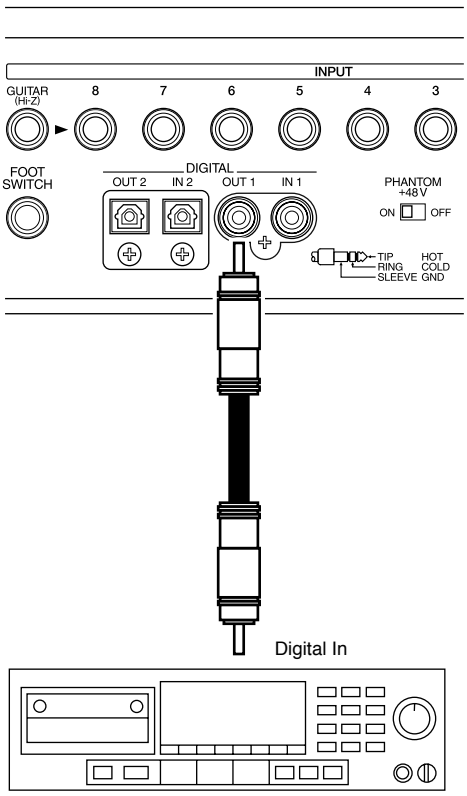
1. Connectez le VS-1680 et l'enregistreur DAT comme illustré ci-dessous.

Optical



DAT recorder

Coaxial



DAT recorder

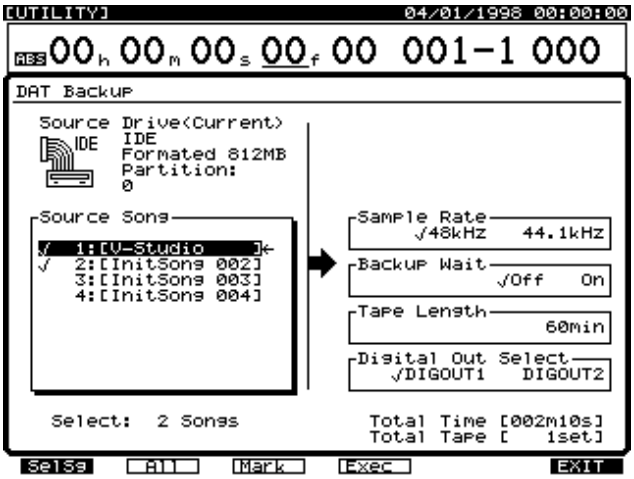
2. Installez l'enregistreur DAT comme cela permet d'enregistrer des signaux numériques.

** Normalement, la fréquence d'échantillonnage à laquelle les données musicales sont transmises est fixée à 48 kHz. Cette fréquence d'échantillonnage n'a aucune relation avec celle des données musicales. Si votre enregistreur DAT vous demande de régler la fréquence d'échantillonnage, réglez-la sur 48 kHz.*

3. Maintenez [SHIFT] enfoncée et appuyez sur [F6 (UTILITY)].

Les icônes du menu Utilitaire apparaissent à l'écran.

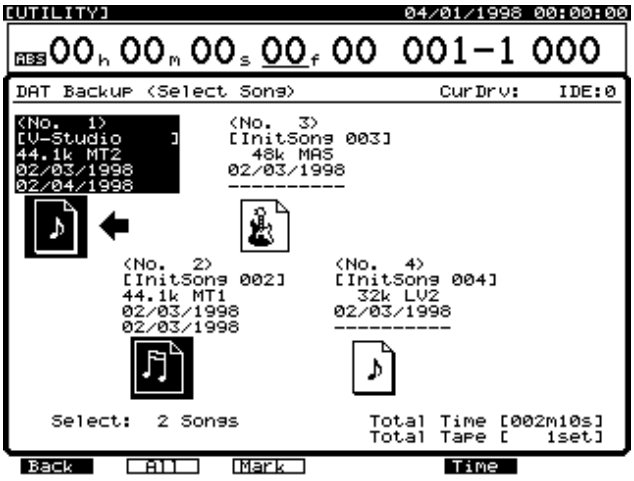
4. Appuyez sur [F6 (DATBk)]. Si "DATBk" n'apparaît pas dans [F6], appuyez d'abord sur [PAGE] jusqu'à la disparition de "DATBk", puis appuyez sur [F6 (DATBk)].



5. "STORE Current ?" (Mémorisez le morceau en cours ?) apparaît sur l'écran. Si vous souhaitez sauvegarder ce morceau, appuyez sur [YES]; sinon appuyez sur [NO].

6. Appuyez sur [▲], [▼], [◀] et [▶] pour déplacer le curseur vers "Source Song".

7. Utilisez la molette TIME/VALUE pour déplacer le curseur jusqu'au morceau que vous voulez copier et appuyez sur [F3 (MARK)]. En pressant sur la touche [F2 (ALL)], vous pouvez placer et retirer des Marqueurs de tous les morceaux. De plus vous pouvez appuyer sur [F1 (SelSg)] pour afficher les répertoires des morceaux. Puis, après avoir mis un Marqueur sur le morceau que vous souhaitez, appuyez sur [F1 (Back)].



8. Appuyez sur [▲], [▼], [◀] et [▶] pour déplacer le curseur. Réglez chacune des valeurs.

Digital Out Select

Sélectionnez soit "DIGOUT1" (coaxial) soit "DIGOUT2" (optique), si vous souhaitez archiver des données en utilisant le connecteur DIGITAL OUT.

Sample Rate

On configure ici la fréquence d'échantillonnage (48kHz, 44.1 kHz) durant l'archivage DAT. Cette fréquence d'échantillonnage n'a pas de lien avec la fréquence d'échantillonnage des données musicales. Normalement, elle est réglée sur 48 kHz.

Backup Wait

Quand cela est mis sur "On," la vitesse de transmission des informations sera ralentie. Positionnez cette fonction dans l'utilisation d'un lecteur de disque (comme un lecteur Zip) pour lequel la vitesse de lecture et d'écriture des données est ralentie. Quand cette fonction est activée, cela peut également prendre plus de temps pour finir d'archiver, les problèmes surgissant durant le transfert de données (comme la perte de donnée) est minimisée. Normalement, cette fonction est placée sur "Off".

Tape Length

Spécifier l'intervalle auquel chaque archivage sera arrêté. Réglez ceci afin que l'intervalle ne soit pas inférieur à une durée de 5 minutes plus petite que la longueur de la bande sur lequel vous enregistrez. Quand vous utilisez des cassettes avec des temps d'enregistrement différents, positionnez cela au temps d'enregistrement de la cassette la plus courte

9. Le temps approximatif que cela va prendre et le nombre de cassettes dont vous avez besoin est indiqué à l'écran. S'il vous plaît, préparez le nombre nécessaire de cassettes.

10. Appuyez sur [F4 (Exec)].
Un message de confirmation apparaît à l'écran

11. Appuyez sur [YES]
"Please Rec DAT" apparaît à l'écran.-

12. Mettre l'enregistreur DAT en mode d'enregistrement sur veille, et appuyez encore une fois sur [YES].

13. Si vous ne pouvez pas tout archiver sur une cassette, l'opération ne sera pas accomplie sur le temps de durée mentionné dans l'option "Tape Length". Insérer la cassette suivante dans l'enregistreur DAT et remettez l'enregistreur en mode d'enregistrement sur veille, puis appuyez sur [YES].

La procédure d'archivage continuera de cette façon. A ce niveau, nous recommandons d'écrire sur des étiquettes les numéros dans l'ordre où ils ont été archivés.

14. Quand la procédure d'archivage est terminée, "Please Stop DAT" apparaît à l'écran. Arrêtez l'enregistrement DAT et appuyez sur [YES].

15. Appuyez sur [PLAY (DISPLAY)]pour revenir au mode lecture.

* *Si vous souhaitez arrêter un archivage, alors appuyez sur [EXIT (NO)]. Cela annule la procédure, même si cela est fait durant l'archivage en cours. Néanmoins, les données musicales enregistrées à partir de ce moment ne pourront plus être chargées vers le VS-1680.*

***Pour vérifier ou non si un archivage a été fait correctement, nous recommandons d'exécuter la procédure de Vérification (p. 146).*

Espace mémoire nécessaire pour archiver
Une cassette de 60 minutes peut approximativement archiver 330 MB de donnée de morceaux. Vous aurez, par exemple besoin de quatre cassettes de 60 minutes (ou deux de 120 minutes) pour archiver 1000 MB de donnée de morceaux. Cependant, l'espace disponible sur disque pour chaque morceau diminue plus le nombre de morceaux sauvegardés augmente. Regardez donc à l'écran pour voir le nombre de cassettes dont vous aurez besoin pour archiver.

Temps nécessaire pour archiver
Cela prend à peu près 60 minutes pour archiver 330 MB de données musicales. Par exemple, l'archivage de 1000 MB de données prend environ 190 minutes. Evidement, plus le nombre de morceaux est important, plus le temps sera long.

Récupérer des données musicales provenant d'un DAT

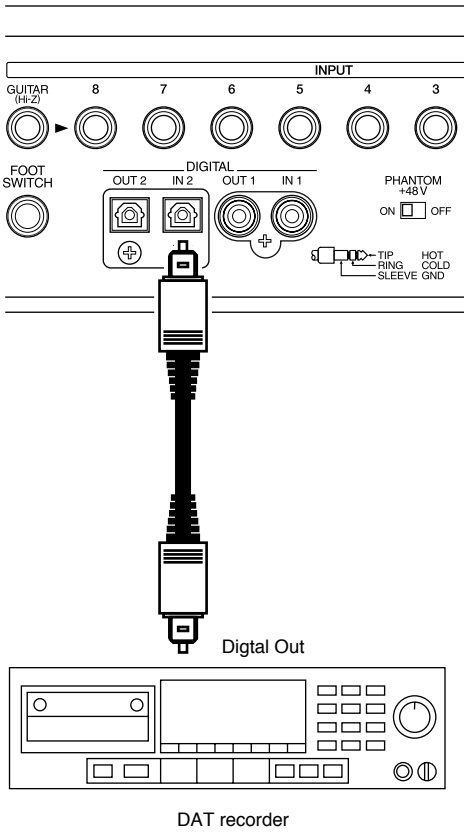
Utilisez cette procédure pour charger des données musicales qui ont été archivées par un DAT. Si deux morceaux ou plus sont sauvegardés ensemble durant l'archivage, les données musicales peuvent être chargées ensemble.

* *Vous pouvez récupérer les données musicales archivées avec le VS-880 en utilisant l'archivage sur DAT.* ***Cependant, vous ne pouvez pas éditer ou resauvegarder les données récupérées avec le VS-1680.***

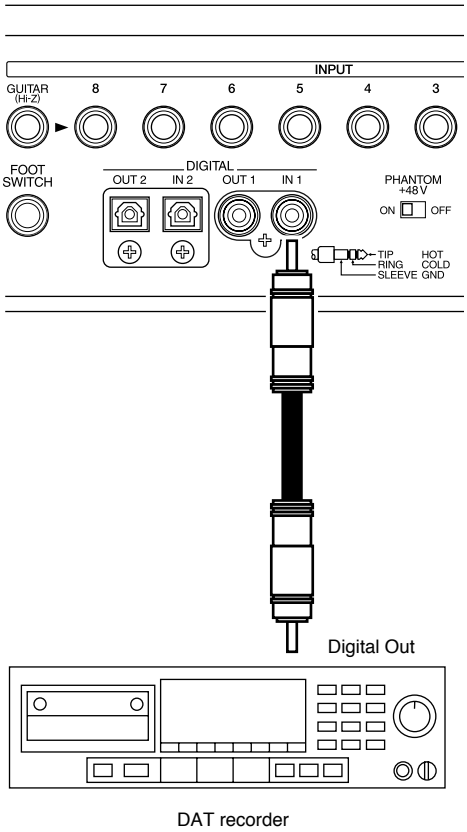
* *Si vous souhaitez éditer les données musicales d'un VS-880 avec le VS-1680, convertissez-les dans le VS-1680 et créez-en une copie.*

1. Connectez l'enregistreur DAT avec le VS-1680 comme ceci.

Optical



Coaxial

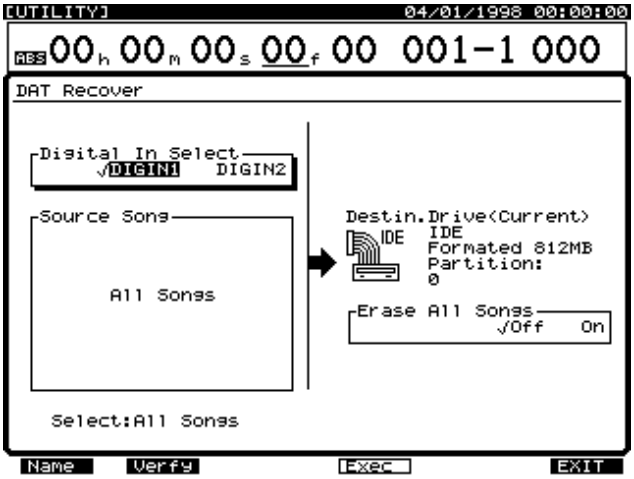


2. Insérez la cassette contenant les données musicales dans le DAT. Si ces données ont été archivées sur deux cassettes ou plus, insérez la première.

3. Préparez la cassette pour la réécoute depuis le début des données musicales.

4. Maintenez [SHIFT] et appuyez sur [F6 (UTILITY)]. L'icône du menu Utility apparaît à l'écran.

5. Appuyez sur [F1 (DATRc)]. Si "DATRc" n'apparaît pas en [F1], appuyez d'abord sur [PAGE] jusqu'à ce que "DARTc" apparaisse, puis appuyez sur [F1 (DATRc)].



6. Appuyez sur [◀] et [▶] pour déplacer le curseur. Réglez chaque valeur.

Digital In Select

Sélectionnez soit "DIGIN1" (coaxial) soit "DIGIN2" (optique) si vous voulez récupérer les données utilisées par le connecteur DIGITAL IN du VS-1680.

Erase All Songs

Quand cette fonction est sur "On", les données musicales sont récupérées après initialisation du lecteur courant. Si vous préférer garder les données musicales sur le lecteur quand vous voulez valider la procédure de récupération, réglez-la sur "Off".

7. Appuyez sur [F4 (Exec)].

8. "STORE Current ?" (Mémorisez le morceau en cours ?) apparaît à l'écran. Si vous voulez sauvegarder ce morceau, appuyez sur [YES]; si non, appuyez sur [NO].

9. "Please Play DAT" apparaît sur l'écran. Mettez le DAT en mode lecture.

10. Chargez les données. Si vous avez archivé les données sur plusieurs cassettes, l'opération est suspendue quand la fin de chaque cassette est atteinte. Insérez le numéro de cassette indiqué sur l'écran, appuyez sur [YES], et démarrez à nouveau l'enregistrement DAT.

11. Quand la procédure de récupération est finie, "Please Stop DAT" s'affiche à l'écran. Arrêtez le DAT, puis appuyez sur [YES].

12. Appuyez sur [PLAY (DISPLAY)]. Pour revenir en Mode lecture.

Quand annuler l'opération de récupération ?

Vous pouvez arrêter la récupération en pressant [EXIT (NO)] durant cette procédure. Par ailleurs, quand il y a une erreur sur les données du morceau archivé sur la cassette, cette opérationest temporairement arrêtée. Dans ce cas, vous pouvez choisir soit de quitter, soit d'effacer les données musicales (incomplètes) déjà récupérées.

* *Cette procédure **ne corrige pas les erreurs de disque,** mais tente de récupérer autant que possible les données musicales qui sont sans erreurs. Cela dépend de l'endroit où se trouve l'erreur, des bruits peuvent apparaître ou des réglages de console, de table de tempo et de synchro de piste peuvent être perdus.*

* *Des sons trop forts peuvent endommager votre équipement audio comme l'amplificateur et les enceintes.Il faut réduire le niveau du casque ainsi que le volume principal du VS-1680 lorsque vous cherchez des erreurs dans les données musicales.*

Annuler une opération de récupération sur DAT en cours

1. Appuyez sur [EXIT (NO)] durant la récupération sur DAT.

La récupération est arrêtée, et "Delete Err Song ?" (Effacer le morceau contenant l'erreur ?) s'affiche.

2. Si vous voulez effacer du disque dur les données musicales qui stoppent la fonction de récupération, appuyez sur [YES]. Si vous voulez les garder comme ça et laisser la récupération incomplète, appuyez sur [NO].

Quand une erreur est trouvée sur les données musicales :

1. Si une erreur est trouvée sur les données musicales qui est récupérée avec la fonction de restitution sur DAT, "Recover Err Retry ?" (Une erreur est trouvée. Réessayez le morceau ?) apparaît.

2. Si vous voulez essayer de restituer les données, appuyez sur [YES]. Si vous voulez annuler la restitution, appuyez sur [NO].

3. Si vous pressez [NO] dans Step 2, "Delete Err Song ?" apparaît ensuite à l'écran.

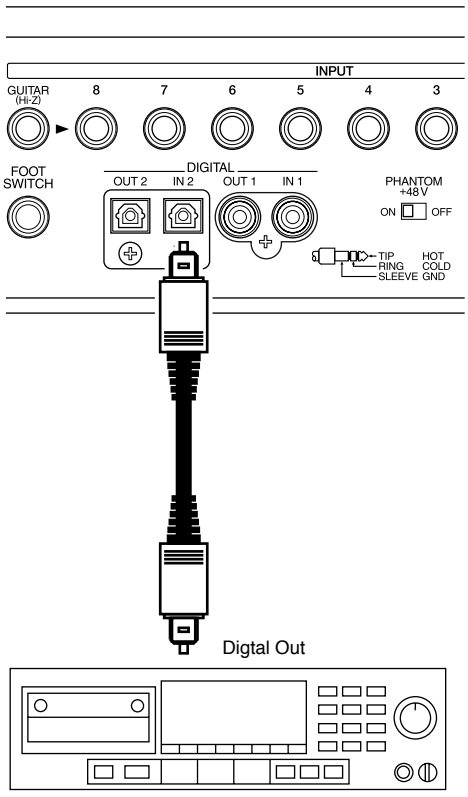
4. Si vous voulez annuler les données musicales avec l'erreur venant du disque dur, appuyez sur [YES]. Si vous voulez le garder avec l'erreur, appuyez sur [NO].

Vérifier les noms de vos sauvegardes (Name)

Cette opération vous permet de nommer les données musicales que vous avez sauvegardées sur une cassette DAT. Même si vous avez sauvegardé les données de deux morceaux où plus en une même opération d'archivage, vous pouvez vérifier le nom de chaque morceau. Cette opération vous permet également de recharger dans le VS-1680 les données musicales sélectionnées. Quand l'opération de récupération est en cours, les données de tous les morceaux ayant été sauvegardés ensemble en une même opération d'archivage sont rechargés. Néanmoins grâce à la procédure Nom, seul les données musicales spécifiées seront chargées.

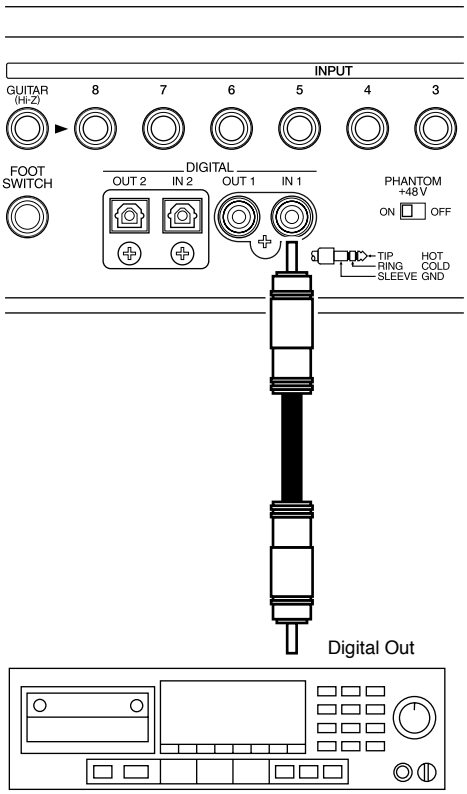
1. Connectez l'enregistreur DAT au VS-1680 comme ceci.

Optical



DAT recorder

Coaxial



DAT recorder

2. Insérez la cassette contenant les données musicales dans le DAT. Si les données musicales sont archivées sur deux cassettes ou plus, insérez d'abord la première.

3. Préparez la cassette pour qu'elle soit relue depuis le début des données musicales.

4. Maintenez [SHIFT] et appuyez sur [F6 (UTILITY)]. L'icône du menu Utility apparaît sur l'écran.

5. Appuyez sur [F1 (DATRc)]. Si "DATRc" n'apparaît pas en [F1], appuyez d'abord sur [PAGE] jusqu'à l'affichage de "DATRc", puis appuyez sur [F1 (DATRc)].

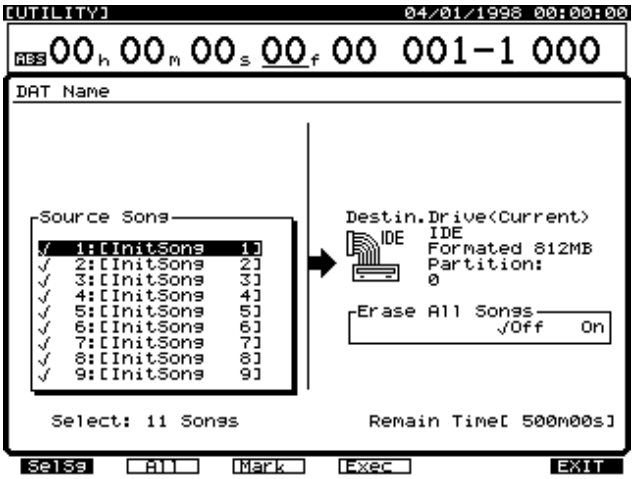
6. Appuyez sur[◀] pour déplacer le curseur vers "Digital In Select" et tournez la molette TIME/VALUE.

Digital In Select
Sélectionnez "DIGIN1" (coaxial) ou "DIGIN2" (optique) si vous voulez récupérer des données utilisées avec le connecteur DIGITAL IN du VS-1680

7. Appuyez sur [F1 (Name)]. "Please Play DAT" apparaît à l'écran.

8. Mettre le DAT en mode lecture. Cette commande charge le morceau choisi.

9. Quand la procédure de chargement est finie, "Please Stop DAT" apparaît à l'écran. Arrêtez le DAT, puis pressez [YES]. L'écran DAT Name apparaît.

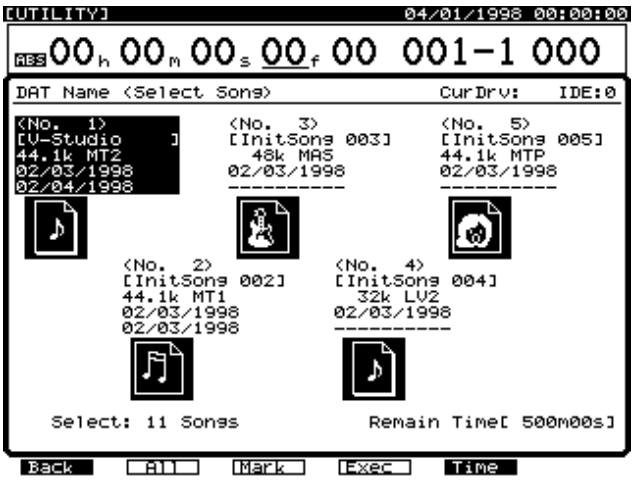


10. Si vous souhaitez arrêter l'opération juste après la vérification du nom, appuyez sur [PLAY (DISPLAY)] pour revenir en Mode lecture.

11. Si vous voulez récupérer les données musicales spécifiées, appuyez sur [◄] pour déplacer le curseur vers "source Song".

12. Les morceaux qui ont été marqués sont copiés. Utilisez la molette TIME/VALUE pour déplacer le curseur sur le morceau que vous voulez récupérer et appuyez sur [F3 (MARK)]. Par pression sur [F2 (ALL)], vous pouvez déplacer et supprimer les Marqueurs de chacun des morceaux.

13. En appuyant sur [F1 (SelSg)], vous pouvez obtenir la liste des morceaux affichés. Dans ce cas, placez les marqueurs sur ceux que vous voulez récupérer, et appuyez sur [F1 (Back)]. Vous pouvez vérifier l'heure et la date de création ou de révision des morceaux en appuyant sur [F5].



14. Appuyez sur [►] pour déplacer le curseur sur "Erase All Songs."

Effacer tous les morceaux

Quand cette option est sur "On", les données musicales sont récupérées après initialisation du lecteur en cours. Si vous voulez conserver les données se trouvant sur le lecteur en cours lors de la procédure de récupération, réglez-la sur "Off".

15. Appuyez sur [F4 (Exec)].

16. Quand "Erase All Songs" est sur "Off", "STORE Current ?" apparaît à l'écran. Si vous souhaitez sauver le morceau en cours, appuyez sur [YES]; si non pressez [NO].

17. "Please Play DAT" apparaît à l'écran. Rembobinez la cassette et mettez le DAT en mode lecture.

18. Le chargement des données musicales commence. Si vous avez archivé les données sur plusieurs cassettes, l'opération s'arrête à la fin de chaque cassette. Insérez la cassette dont le numéro est indiqué à l'écran, appuyez sur [YES], et redémarrez la lecture sur le DAT.

19. Quand la procédure de récupération est finie, "Please Stop DAT" s'affiche à l'écran. Arrêtez le DAT, puis appuyez sur [YES].

20. Appuyez sur [PLAY (DISPLAY)] pour revenir au Mode lecture.

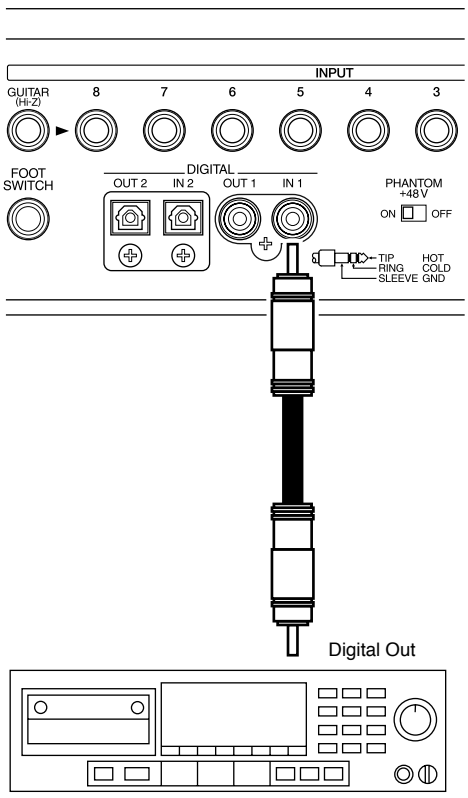
* *Pour annuler cette opération, appuyez sur [EXIT (NO)].*

Vérifier les conditions d'enregistrement de la sauvegarde (Verify)

Cette opération vérifie l'état des données musicales qui ont été enregistrées sur une cassette DAT. Mais, il ne s'agit pas d'une comparaison entre les données musicales sur le disque dur et celles de la cassette. Si le résultat de l'opération de vérification du DAT vous avertit que les données ne sont pas enregistrées correctement, il est possible que la cassette ait été rayée ou étirée. Si les données d'origine sont toujours sur le disque dur, recommencez l'opération d'archivage sur une autre cassette.

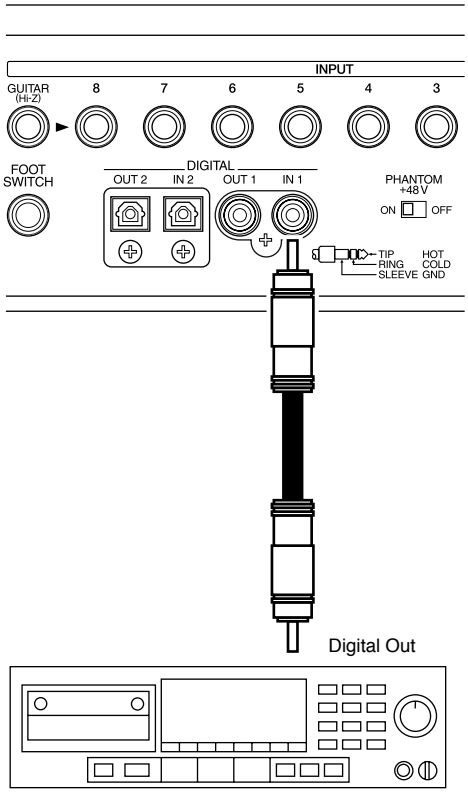
* *Lorsque vous archivez sur DAT, il est important d'être sûr que vos données ont été correctement archivées, nous vous recommandons d'exécuter sytématiquement cette procédure de vérification.*

Coaxial



DAT recorder

Coaxial



DAT recorder

1. Connectez le DAT au VS-1680 comme montré à gauche.
2. Insérez la cassette qui contenant les données musicales dans le DAT. Si les données musicales ont été archivées sur deux cassettes ou plus, insérez la première.
3. Préparez la cassette pour qu'elle soit relue depuis le début des données musicales.
4. Maintenez [SHIFT] et appuyez sur [F6 (UTILITY)]. L'icône du menu Utilitaire apparaît à l'écran.
5. Appuyez sur [F1 (DATRc)]. Si "DATRc" n'apparaît pas en [F1], appuyez d'abord sur [PAGE] jusqu'à l'affichage de "DATRc", puis appuyez sur [F1 (DATRc)].
6. Appuyez sur [◀] pour déplacer le curseur sur "Digital In Select" et tournez la molette TIME/VALUE.

Digital In Select

Sélectionnez "DIGIN1" (coaxial) ou "DIGIN2" (optique) si vous voulez récupérer des données utilisées avec le connecteur DIGITAL IN du VS-1680

7. Appuyez sur [F2 (Verify)]. "Please Play DAT" apparaît à l'écran.
8. Le chargement des données musicales commence. Si vous avez archivé les données sur plusieurs cassettes, l'opération s'arrête à la fin de chaque cassette. Insérez la cassette dont le numéro est indiqué à l'écran, appuyez sur [YES], et redémarrez la lecture sur le DAT.
9. Quand le chargement est fini, "Please Stop DAT" apparaît à l'écran. Arrêtez le DAT, puis appuyez sur [YES].
10. S'il n'y a pas de problèmes avec les conditions d'enregistrement des données musicales, "Complete" apparaît à l'écran. Si un message d'erreur apparaît lors du rechargement de ces données,c'est qu'elles ne peuvent pas être récupérées correctement. Si vous souhaitez vérifier à nouveau une cassette, insérez la cassette dont le numéro est indiqué à l'écran, appuyez sur [YES], et redémarrez la lecture sur le DAT. Appuyez sur [NO] si vous voulez achever la procédure sans vérifier à nouveau la cassette.

* *Pour annuler cette opération, appuyez sur [EXIT (NO)].*

Chapitre 10 Compatibilité

Les disques utilisés avec les modèles Roland VS-880 et VS-840 peuvent aussi bien être utilisés avec le VS-1680. De plus, les données musicales enregistrées sur ces disques peuvent être chargées par le VS-1680. Cependant, en raison des différences dans la structure de l'espace disque et des données pouvant être utilisées, il existe un nombre de précautions concernant le chargement et la sauvegarde de données qui doivent être respectées.

Compatibilité des disques

VS-880 → VS-1680

Lorsque des disques durs internes qui ont été utilisés sur un VS-880 sont installés sur un VS-1680, ou quand des disques Zip qui ont été utilisés sur un VS-880 sont insérés dans un lecteur Zip connecté à un VS-1680, ils sont reconnus comme des disques initialisés. Dans ce cas, le VS-1680 peut servir à rejouer des morceaux enregistrés avec le VS-880, comme pour créer de nouveaux morceaux. **Cependant, vous ne pouvez pas utiliser le VS-1680 pour éditer des morceaux qui ont été enregistrés sur le VS-880 ni sauvegarder de nouvelles versions de ces morceaux.**

Les données musicales qui ont été sauvegardées en utilisant la procédure Archive Copy sur le VS-880 peuvent être récupérées (extraites) avec le VS-1680. **Néanmoins, le VS-1680 ne pourra ni éditer ni sauvegarder de nouvelles versions de ces morceaux.**

Vous pouvez récupérer les données archivées sur un VS-880 en faisant un archivage sur DAT. **Mais, vous ne pourrez ni éditer ni resauvegarder ces données sur le VS-1680.**

* *Si vous souhaitez éditer des données musicales du VS-880 avec le VS-1680, convertissez-les en données musicales VS-1680 (Song Import).*

VS-1680 → VS-880

Quand des disques durs internes ayant été utilisés sur un VS-1680 sont installés dans le VS-880, ou quand des disques Zip qui ont été utilisés sur un VS-1680 sont insérés dans le lecteur Zip connecté au VS-880, ils sont reconnus comme des disques initialisés, à condition qu'ils remplissent les conditions suivantes. **Dans ce cas, le VS-880 peut créer de nouveaux morceaux sur le disque. Par ailleurs, le VS-880 ne peut reconnaître les MORCEAUX ENREGISTRÉS SUR LE VS-1680.**

Taille de la Partition :
1 GB ou moins (même si le disque a été initialisé avec la fonction "Partition" positionnée à "2000 MB", le disque peut être utilisé si la partition actuelle est d'un GB ou moins).

Nombre de Partitions :1 à 4 (5 à 8 restent inutilisées)

Les données musicales qui ont été sauvegardées en utilisant la procédure "Archive Copy" sur le VS-1680 ne peuvent être récupérées (extraites) sur le VS-880.

Les données musicales qui ont été sauvegardées en utilisant la procédure DAT Backup (archivage sur DAT) sur le VS-1680 ne peuvent pas non plus être récupérées sur le VS-880.

VS-840 ↔ VS-1680

Les disques Zip utilisés sur le VS-840 et le VS-1680 ne sont pas compatibles entre eux. Quand un disque Zip utilisé par un VS-840 est inséré dans un lecteur Zip connecté au VS-1680, il est reconnu comme un disque non initialisé. Dans ce cas, seule la fonction Song Import peut être exécutée.
Quand un disque Zip utilisé sur un VS-1680 est inséré dans un lecteur Zip connecté au VS-840, il est reconnu comme un disque non initialisé.

Chargement de données musicales du VS-880/840 vers VS-1680 (Song Import)

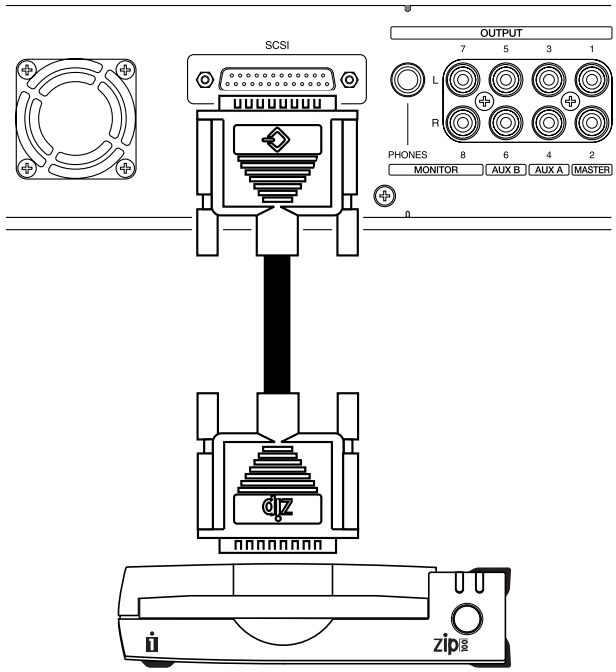
Vous pouvez convertir des morceaux créés sur un VS-880 ou un VS-840 afin de les utiliser avec le VS-1680 et les copier comme de nouveaux morceaux sur le lecteur en cours. Ceci concerne la fonction **Song Import.**

Quand les données musicales du VS-880 sont converties, toutes les données comme les configurations de mixage incluant les paramètres d'égalisation et de position stéréo, les configurations systèmes incluant la piste de synchro et la table de tempo, les locateurs et les marqueurs, comme les configurations d'effets seront copiés.

Cependant, les données musicales du VS-840 enregistrées sur des disques Zip **incluent seulement les données musicales (son) et les informations décrivant les pistes sur lesquelles ces données ont été enregistrées.** La configuration de mixage comme l'égalisation et les positions stéréo, locateurs et marqueurs, ainsi que les configurations d'effets ne seront pas prises e compte.

* *Vous pouvez créer un morceau ayant la même fréquence d'échantillonnage et le même mode d'enregistrement que le morceau source. Toutefois, s'il n'y a pas assez d'espace disque sur le disque en cours, Song Import ne pourra pas être exécuté.*

1. Faites les connexions comme illustré ci-dessous.



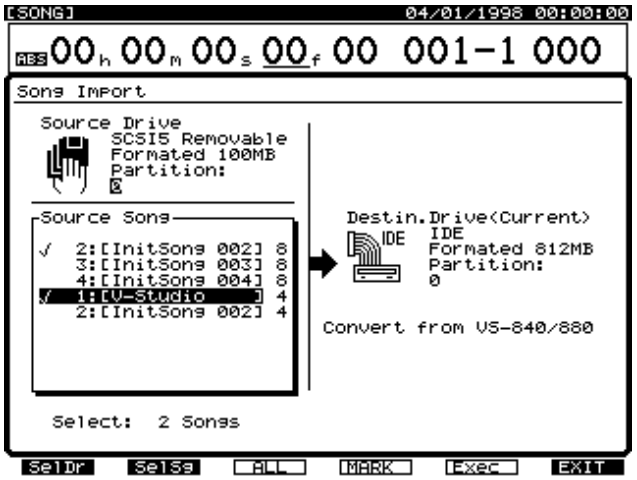
2. Comme lecteur en cours, sélectionnez celui (disque dur IDE) que vous voulez avoir comme destination de chargement.

3. Insérez le disque sur lequel les données musicales VS-880/840 ont été enregistrées dans le lecteur Zip.

4. Appuyez sur [PLAY (DISPLAY)].

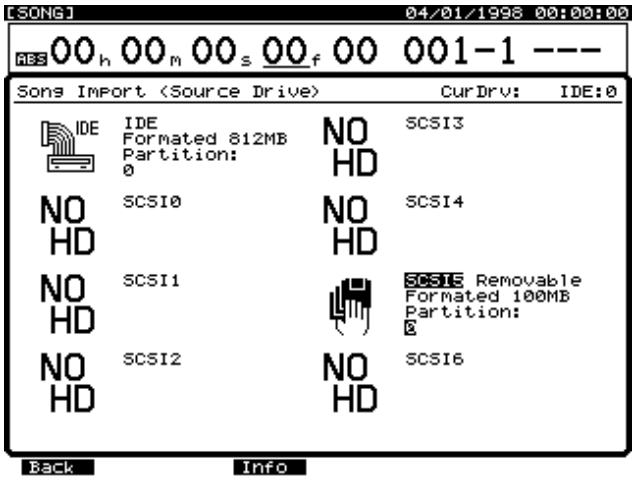
5. Maintenez enfoncée [SHIT] et appuyez sur [F1 (SONG)]. L'icône du menu Song s'affiche.

6. Appuyez sur [F4 (Imprt)]. Si "Imprt" n'apparaît pas dans [F4], appuyez d'abord sur [PAGE] jusqu'à ce que "Imprt" s'affiche puis appuyer sur [F4 (Imprt)].

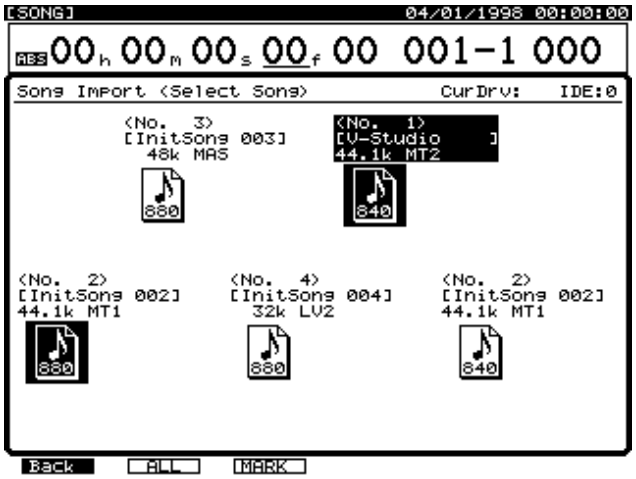


7. Appuyez sur [F4 (SelDr)]. Une liste de lecteurs apparaît à l'écran.

Appuyez sur [▲], [▼], [◀]et [▶] pour sélectionner le lecteur source de chargement (Zip), et tournez la molette TIME/VALUE pour sélectionner lla partition source, puis appuyez sur [F1 (Back)].



8. Tournez la molette TIME/VALUE pour placer le curseur sur le morceau à copier, et appuyez sur [F3 (MARK)]. Quand [F2 (ALL)] est enfoncé, vous pouvez déplacer ou supprimer les marqueurs sur tous les morceaux. De plus, en appuyant sur [F1 (SelSg)], vous pouvez faire apparaître la liste des morceaux présents. Enfin, après avoir placé les marqueurs dans le morceau, appuyez sur [F1 (Back)].



9. Appuyez sur [F4 (Exec)]. Un message de confirmation apparaît à l'écran.

10. Appuyez sur [YES]. "STORE Current ? " (Enregistrer le morceau en cours ?) apparaît sur l'écran.

11. Si vous voulez sauvegarder le morceau en cours, appuyez sur [YES], sinon appuyez sur [NO]. **Si vous avez sélectionné un morceau de démonstration, alors appuyez sur [NO].**

12. Après en avoir terminé avec Song Import, retournez au Mode Lecture. Dès lors, le morceau converti pour être utilisé par le VS-1680 devient le morceau en cours.

Convertir les données VS-1680 pour les utiliser sur le VS-880 (Song Export)

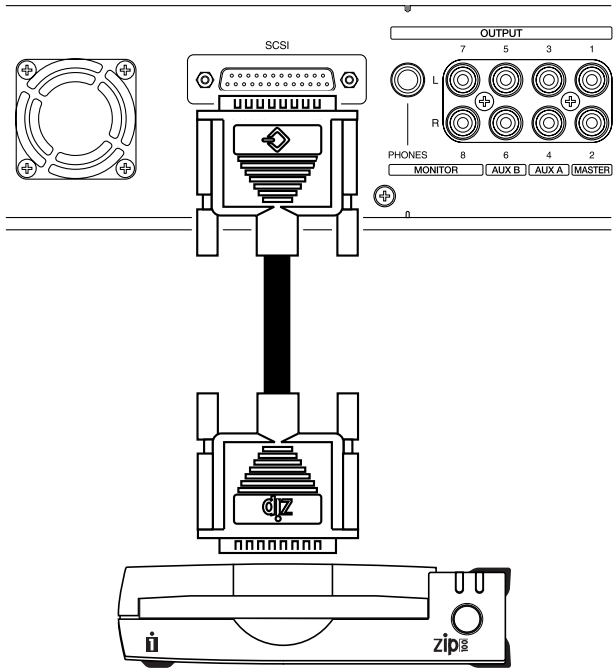
Vous pouvez convertir le morceau en cours pour l'utiliser avec un VS-880 en le copiant comme un nouveau morceau sur un lecteur Zip connecté à la prise SCSI du VS-1680. Il faut maintenant vous reporter à la fonction **Song Export**. Toutes les données musicales, incluant les configurations de mixage telles que paramètres d'égalisation et position stéréo, les configurations systèmes comme la piste de synchro et la table de tempo, les locateurs et de marqueurs, ainsi les configurations d'effets, seront copiés.

Limitations de Song Export

Pistes : 1 à 8
V-virtuelles : 1 à 8
Locateurs: Banque 1 à Banque 4

* *Vous pouvez créer un morceau ayant les mêmes fréquence d'échantillonnage et mode d'enregistrement que morceau de base. Si le mode d'enregistrement de ce morceau est réglé sur "MTP" ou "LIV2", la procédure Song Export ne pourraêtre exéctuée. De même s'il n'y a pas assez d'espace disponible sur le lecteur de destination.*

1. Faire les connections comme montré ci-dessous.



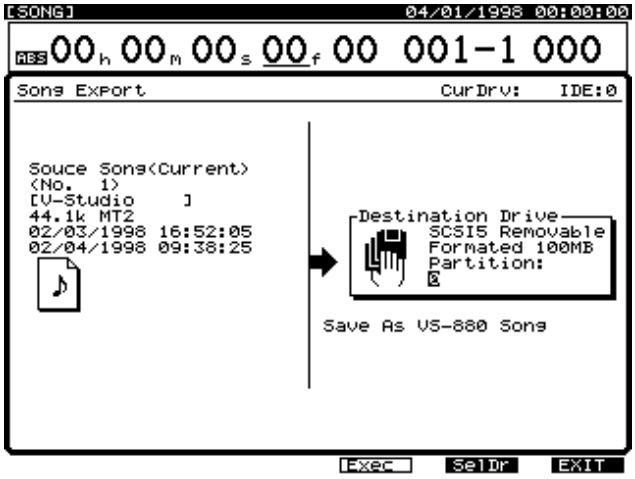
2. Sélectionnez le morceau que vous voulez convertir comme le morceau en cours.

3. Insérez un disque dans le lecteur Zip.

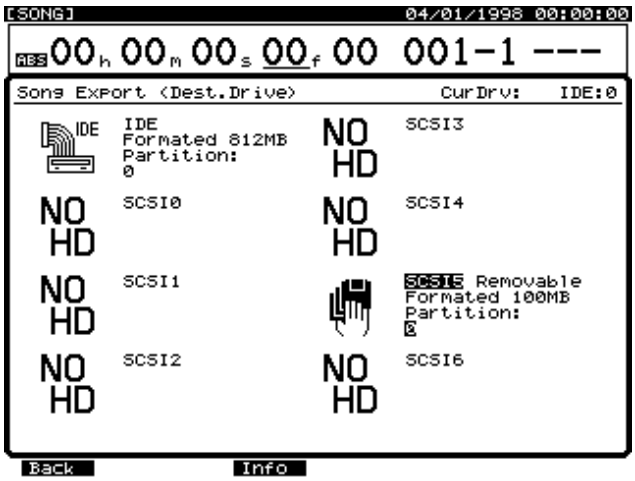
4. Appuyez sur [PLAY (DISPLAY)].

5. Maintenez enfoncée [SHIT] et appuyez sur [F1 (SONG)]. L'icône du menu Song s'affiche.

6. Appuyez sur [F5 (Exprt)]. Si "Exprt" n'apparaît pas dans [F4], appuyez d'abord sur [PAGE] jusqu'à ce que "Exprt" s'affiche, et alors appuyer sur [F4 (Exprt)].



7. Appuyez sur [F4 (SelDr)].
Une liste de lecteurs apparaît à l'écran. Appuyez sur [▲], [▼], [◀] et [▶] pour sélectionner le lecteur destination pour la conversion (le lecteur Zip), et tournez le bouton TIME/VALUE pour sélectionner la partition de destination pour la conversion, puis appuyez sur [F1 (Back)].



8. Appuyez sur [F4 (Exec)]. Un message de confirmation apparaît sur l'écran.

9. Appuyez sur [YES]. "STORE Current ? " (Enregistrer le morceau en cours ?) apparaît sur l'écran.

10. Si vous voulez sauvegarder le morceau en cours, appuyez sur [YES], sinon appuyez sur [NO]. **Si vous avez sélectionné un morceau de démonstration, alors appuyez sur [NO].**

11. Après en avoir terminé avec Song Export, retournez au Mode Lecture. Dès lors, le morceau converti pour être utilisé par le VS-1680 devient le morceau en cours.

Chapitre 11 Autres fonctions pratiques

Techniques de préécoute (Preview)

En cours d'édition d'un morceau, vous aurez certainement à repérer précisément certains points dans le morceau : par exemple, le premier son, ou le début d'une progression, l'entrée en Punch-in, sans parler des diverses manipulations en édition. Dans de telles situations, vous pouvez faire en sorte que l'appareil entre en lecture un certain laps de temps avant, ou continue la lecture un certain temps après, un point désigné. Cette fonction, qui peut aider aussi en repérage, s'appelle la fonction Preview. Il existe quatre touches repérées Preview, chacune ayant une fonction précise. Sélectionnez celle qui s'applique à ce que vous désirez faire.

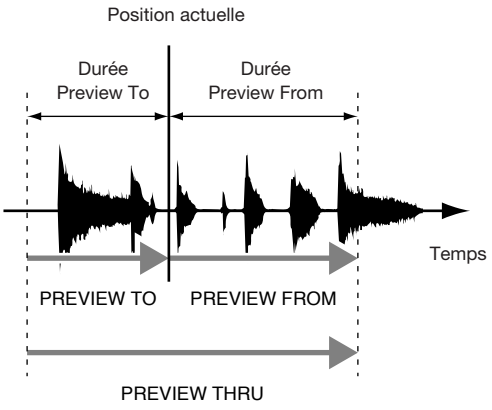
Rôle de [TO] [THRU] [FROM]

La durée du Preview peut être fixée entre 1,0 et 10,0 secondes, avant ou après la position déterminée dans le morceau. L'appareil étant à l'arrêt, appuyez sur une de ces touches :

[TO]: Une partie du morceau est lue une fois : elle commence un peu avant avant le point en cours (durée spécifiée), et s'arrête à celui-ci - Fonction Preview To.

[FROM]: Une partie du morceau est lue une fois, en partant du point en cours, pendant la durée spécifiée - Fonction Preview From.

[THRU]: Une partie du morceau est lue une fois : elle est définie par les durées spécifiées de part et d'autre du point en cours (Preview To + Preview From).



Trouver le premier son d'un morceau (exemple)

1. Tout en appuyant sur [STOP], appuyez sur la touche STATUS de la piste que vous désirez écouter.

L'indicateur de la touche s'allume en vert.

2. Appuyez sur [PLAY] pour lancer la lecture.
3. Une fois le point recherché atteint, pressez [STOP].
4. Appuyez alternativement sur [TO] et [FROM] pour lire les parties du morceau situées avant et après la position en cours. Vous pourrez ainsi déterminer si le premier son du morceau se trouve avant ou après la position en cours (Current Time).
5. Tournez ensuite la molette TIME/VALUE pour décaler la position temporelle en cours, jusqu'A entendre un début de morceau lorsque vous appuyez sur [TO].
6. Tournez enfin la molette TIME/VALUE pour décaler la position temporelle en cours, jusqu'A entendre le premier son du morceau lorsque vous appuyez sur [FROM].
7. L'endroit où débute précisément le morceau est à présent repéré. Placez-y un Marqueur, ou mémorisez-le en tant que Locateur, de façon à pouvoir facilement le retrouver plus tard.

Modifier la durée de Preview

1. Pour ajuster la durée "Preview To", maintenez enfoncée [SHIFT] puis appuyez sur [TO]. Pour ajuster la durée "Preview From", maintenez enfoncée [SHIFT] puis appuyez sur [FROM].
2. Un champ Preview Length s'affiche alors. Faites tourner la molette TIME/VALUE pour régler la durée. Appuyez ensuite sur [TO] ou [FROM] pour vérifier le résultat en lecture.

Preview Length

Ce champ permet de régler la durée de lecture de la fonction Preview.

3. Une fois les réglages effectués, appuyez sur [F6 (EXIT)].

L'affichage initial réapparaît.

Rôle de [SCRUB]

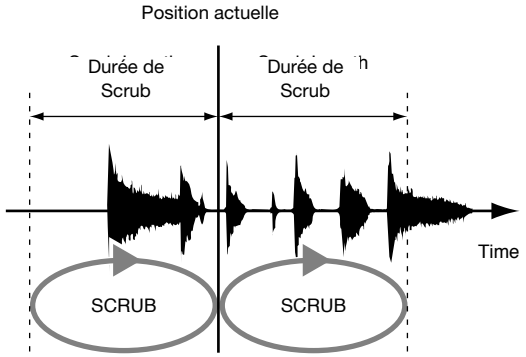
Cette fonction sert à lire en boucle, sur une seule piste, une portion très courte et précise (de 25 à 100 ms) située de part et d'autre du point en cours. La machine étant à l'arrêt, appuyez sur [SCRUB] : la touche s'allume, et la section très courte est lue en boucle. La durée (25 à 100 ms) est inférieure à celle disponible en fonction Preview.

Appuyez sur les touches suivantes lorsque leurs témoins sont allumés :

[▲] [▼]: Sélectionne les pistes désirées en lecture.

[TO]: Le morceau est lu en boucle jusqu'au du point désigné.

[FROM]: Le morceau est lu en boucle à partir du point désigné.



Trouver le premier son d'un morceau (exemple)

1. Tout en appuyant sur [STOP], appuyez sur la touche STATUS de la piste que vous désirez écouter.

L'indicateur de la touche s'allume en vert.

2. Appuyez sur [PLAY] pour lancer la lecture du morceau.

3. Une fois le point recherché atteint, appuyez sur [STOP].

4. Appuyez sur [SCRUB].

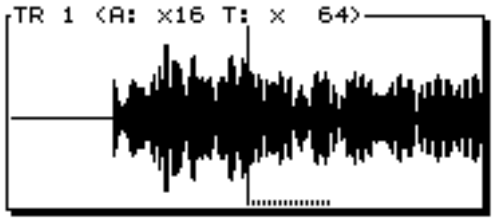
L'indicateur de la touche s'allume, et la section spécifiée est lue en boucle. Appuyez sur [TO] ou [FROM] pour sélectionner la partie située avant ou après la position en cours.

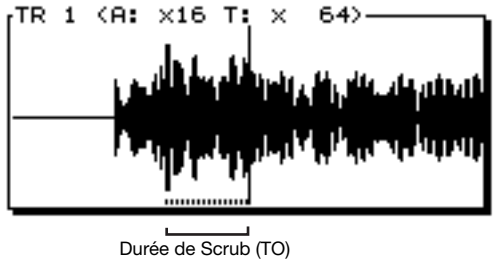
5. Utilisez [▲]et [▼] pour sélectionner la piste sur laquelle vous désirez utiliser la fonction Scrub.

6. Si vous avez appuyé sur [TO] au point (4), tournez la molette TIME/VALUE pour décaler la position temporelle en cours, jusqu'A entendre le tout début du son.

Si vous avez appuyé sur [FROM] au point (4), tournez la molette TIME/VALUE pour décaler la position temporelle en cours, jusqu'A entendre le son commencer précisément.

Si vous appuyez sur [F5 (WAVE)], la forme d'onde correspondante apparaîtra. La zone lue en mode Scrub y figure en pointillé, pour votre information.





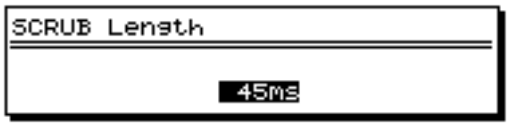
7. L'endroit où débute précisément le morceau est à présent repéré. Appuyez à nouveau sur [SCRUB] : l'indicateur de la touche s'éteint.

8. Placez un Marqueur au point que vous avez trouvé, ou mémorisez-le en tant que Locateur, de façon à pouvoir facilement le retrouver plus tard.

Modifier la durée de Scrub

1. Maintenez [SHIFT] enfoncée, puis appuyez sur [SCRUB].

2. Le champ Scrub Length s'affiche alors. Faites tourner la molette TIME/VALUE pour régler la durée. Appuyez ensuite sur [SCRUB] pour vérifier le résultat en lecture.



Scrub Length

Ce champ permet de régler la durée de lecture (de 25 à 100 ms) de la fonction Scrub.

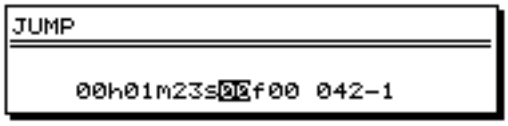
3. Une fois les réglages effectués, appuyez sur [F6 (EXIT)].

L'affichage initial réapparaît.

Retrouver une position spécifique (JUMP)

Si vous désirez vous rendre à une position spécifique du morceau, en plus de la molette TIME/VALUE, des Marqueurs et des Locateurs, vous pouvez entrer directement une position (temporelle ou mesures/temps). Cette méthode est pratique en phase de Track Edit ou de Phrase Edit.

1. Maintenez [SHIFT] enfoncée, puis appuyez sur [JUMP (PAGE)].
2. La mention "Jump" apparaît à l'écran. Entrez la position désirée avec [◄], [►] et la molette TIME/VALUE.



3. Appuyez sur [F4 (EXEC)].

Le VS-1680 se rend à la position désirée, et vous retrouvez le mode de fonctionnement précédent.

Enregistrer des réglages de console (Auto Mix)

Le VS-1680 permet d'enregistrer le statut ou le mode de console, sous forme de Scène. Vous pouvez également mémoriser des informations relatives à des instants spécifiques, entrés sous forme de Marqueurs. Cette fonction, Auto Mix, inclut entre autres les réglages de la console et les mouvements des faders de voie. Lorsqu'en cours de lecture vous atteignez un Marqueur, la console rappelle automatiquement les réglages correspondants à ce Marqueur : cette fonction est pratique si vous utilisez, en cours de mixage, des réglages assez compliqués, difficiles à reproduire manuellement.

Les paramètres de console suivants peuvent être enregistrés en mode Auto Mix :

* *Les paramètres dont les noms apparaissent en caractères gras peuvent être ajustés directement via les faders de la console. Pour enregistrer les mouvements des faders, il suffit de les faire bouger pendant la lecture du morceau.*

Voies INPUT/Voies TRACK :
Fader
Pan
EFX1 Lev (niveau départ effet 1)
EFX1 Pan (panoramique départ effet 1)
EFX2 Lev (niveau départ effet 2)
EFX2 Pan (panoramique départ effet 2)
EFX3 Lev (niveau départ effet 3)
EFX3 Pan (panoramique départ effet 3)
EFX4 Lev (niveau départ effet 4)
EFX4 Pan (panoramique départ effet 4)
AUX Lev (niveau départ auxiliaire)
AUX Pan (panoramique départ auxiliaire)

STEREO IN :
Fader
(Balance)

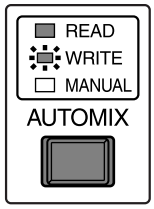
RETOURS EFFETS :
(Niveau de retour Effet 1)
(Balance de retour Effet 1)
(Niveau de retour Effet 2)
(Balance de retour Effet 2)
(Niveau de retour Effet 3)
(Balance de retour Effet 3)
(Niveau de retour Effet 4)
(Balance de retour Effet 4)

Bloc Master :
(Niveau Master)
Balance Master
(Niveau Monitor)
Balance Monitor
(Niveau général de départ Effet 1)
(Balance générale de départ Effet 1)
(Niveau général de départ Effet 2)
(Balance générale de départ Effet 2)
(Niveau général de départ Effet 3)
(Balance générale de départ Effet 3)
(Niveau général de départ Effet 4)
(Balance générale de départ Effet 4)
(Niveau général de départ AUX)
(Balance générale de départ AUX)

EFFETS :
EFX1 (numéro de Programme Effet 1)
EFX2 (numéro de Programme Effet 2)
EFX3 (numéro de Programme Effet 3)
EFX4 (numéro de Programme Effet 4)

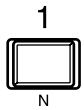
Préparatifs pour Auto Mix

Appuyez sur [AUTOMIX]. L'indicateur de la touche s'allume, indiquant que le mode Mix est activé.

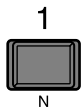


lit

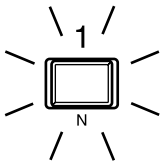
Dès lors, en maintenant [AUTOMIX] enfoncée, chaque fois que vous appuyez sur une touche SELECT de voie d'entrée ou de piste, ou sur la touche [EDIT] du Bloc Master, le statut de chaque voie change comme suit :



Indicateur éteint :
Fonction Auto Mix désactivée.



Indicateur allumé :
Lecture des données Auto Mix activée.



Indicateur clognotant :
La fonction Auto Mix est prête, à l'enregistrement ou à la lecture.

Enregistrement des réglages de la console, Méthode 1 (Snapshots)

La fonction Auto Mix permet d'enregistrer des réglages de console relatifs à une position de Marqueur. Cette méthode est connue sous le nom de **Snapshot** (cliché). Lorsque vous arrivez à ce Marqueur, les réglages de console associés sont automatiquement rappelés. Cette méthode est très pratique si, par exemple, vous désirez que l'intro et la fin de votre morceau possèdent des niveaux différents, ou que les parties de guitare voient leurs niveaux de départs d'effet modifiés en cours de solo.

1. Allez à l'endroit où vous désirez enregistrer en mode Auto Mix.
2. Vérifiez que le mode Auto Mix est activé.
3. Sélectionnez les **voies dont vous désirez enregistrer les réglages en Auto Mix**. Tout en maintenant [AUTOMIX] enfoncée (les indicateurs de touches clignotent), appuyez sur la touche SELECT de la voie d'entrée ou de piste, ou encore sur la touche [EDIT] du bloc Master.
4. Maintenez [SCENE] puis appuyez sur [TAP].

Un Marqueur est ajouté à la position temporelle en cours. Simultanément, un Snapshot (cliché) des réglages de la console est enregistré, en regard de ce Marqueur. Un Marqueur auquel correspondent des réglages de console enregistrés est signalé, dans l'affichage, par un "A" apparaissant après son numéro.

5. Appuyez sur [AUTOMIX].

L'indicateur de la touche s'éteint.

* *S'il existait déjà un Marqueur situé à 0,1 seconde ou moins avant l'endroit où vous essayez de poser un nouveau Marqueur (autrement dit, la position temporelle en cours), le Snapshot sera enregistré en regard du Marqueur précédent, et aucun nouveau Marqueur ne sera créé. De même, s'il existait déjà un Marqueur à 0,1 seconde ou moins après l'endroit où vous essayez de poser un nouveau Marqueur (autrement dit, la position temporelle en cours), le Snapshot sera enregistré en regard du Marqueur suivant, et aucun nouveau Marqueur ne sera créé.*

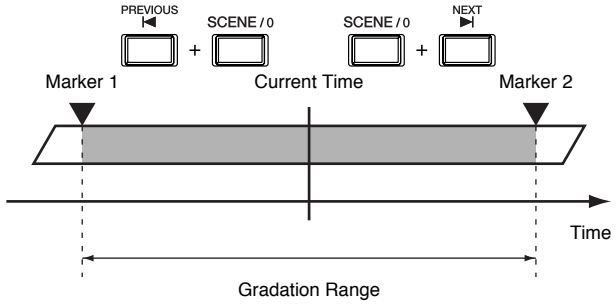
Enregistrement des réglages de la console, Méthode 2 (Gradation)

Cette méthode crée des données d'Auto Mix permettant de passer progressivement d'un Snapshot à un autre. Elle s'appelle **gradation**.
Elle est très pratique si, par exemple, vous désirez spécifier la durée d'un fade-in ou d'un fade-out.

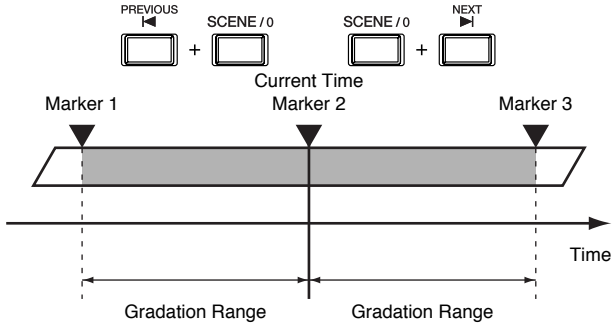
1. Suivez les points décrits dans "Enregistrement des réglages de la console, Méthode 1", et créez un Snapshot aux positions temporelles où vous désirez que la Gradation commence et se termine.
2. Vérifiez que le mode Auto Mix est activé.
3. Sélectionnez **les voies dont vous désirez enregistrer les réglages en Auto Mix**. Tout en maintenant [AUTOMIX] enfoncée (les indicateurs de touches clignotent), appuyez sur la touche SELECT de la voie d'entrée ou de piste, ou encore sur la touche [EDIT] du bloc Master.
4. Maintenez [SCENE] enfoncée, puis appuyez sur [PREVIOUS] ou [NEXT].
5. Un message de confirmation apparaît à l'écran. Appuyez sur [YES].

Un nouveau point de Marqueur vient s'ajouter automatiquement entre les deux points de Marqueur, et la Gradation est effectuée. Appuyez sur [NO] si vous désirez annuler la Gradation

Lorsque la position temporelle est comprise entre deux Marqueurs :
Que vous appuyiez sur [SCENE] et [PREVIOUS] ou [SCENE] et [NEXT], la zone de Gradation sera identique.



Lorsque la position temporelle correspond à un Marqueur :
Si vous appuyez sur [SCENE] et [PREVIOUS], la Gradation commencera à partir du Marqueur précédent. Appuyer sur [SCENE] et [NEXT] créera une Gradation incluant le Marqueur suivant.



6. Appuyez sur [AUTOMIX].
L'indicateur de la touche s'éteint.

Enregistrer les mouvements de faders

Avec cette méthode, vous pouvez enregistrer directement les mouvements de faders de voie et de bloc Master en fonction du temps. Cette méthode s'appelle le **Temps réel**. Elle est très pratique si vous désirez ajuster librement les niveaux séparément sur les pistes.

* *Le VS-1680 ne possède aucun potentiomètre de panoramique (PAN). Si vous désirez modifier les panoramiques de façon continue en cours de lecture, utilisez simultanément les Snapshots et la Gradation.*

1. Allez à l'endroit où vous désirez enregistrer en temps réel.

2. Vérifiez que le mode Auto Mix est activé.

3. Sélectionnez **les voies sont vous désirez enregistrer les réglages en Auto Mix**. Tout en maintenant [AUTOMIX] enfoncée (les indicateurs de touches clignotent), appuyez sur la touche SELECT de la voie d'entrée ou de piste, ou encore sur la touche [EDIT] du bloc Master.

4. Maintenez [SCENE] enfoncée, puis appuyez sur [REC].
L'indicateur AUTOMIX clignote, indiquant que le VS-1680 est prêt à enregistrer des données d'Auto Mix en temps réel.

5. Appuyez sur [FADER] pour sélectionner les faders à prendre en compte, dans la console des entrées ou la console des pistes.

6. Placez les faders de voie et le master fader du panneau de contrôle aux positions désirées.

* *Si le paramètre Fader Match (voir page 182) est réglé sur "Null", et que les positions de faders ne correspondent pas aux valeurs réelles de niveaux, il sera impossible d'enregistrer des données d'Auto Mix tant que vous n'aurez pas replacé les faders dans les positions correspondant aux "vraies" valeurs.*

7. Appuyez sur [PLAY] pour lancer la lecture.

8. Manœuvrez les faders de voies et le fader Master du panneau de contrôle.
Les données d'Auto Mix ne sont enregistrées que pour les voies modifiées.

9. Une fois le mixage achevé, appuyez sur [STOP]. Des marqueurs seront créés automatiquement autour de la région lue.

Si la mention "!!! Lack of EVENT !!" apparaît à l'écran
Si vous effectuez de nombreux enregistrements, ou procédez à de nombreuses manipulations d'édition (Track Copy par exemple), le nombre d'événements restants peut descendre en-dessous de 1000. Si c'est le cas, il sera impossible de continuer l'enregistrement en temps réel de données Auto Mix : veuillez vous reporter à "A propos des Évènements", page 22. Si vous prévoyez d'enregistrer des données d'Auto Mix pendant une durée importante, vérifiez fréquemment le nombre d'événements restants, comme mentionné dans "Vérification de l'espace disque disponible" (page 183).

Pour ne pas enregistrer les mouvements des faders (Mask Fader)

Vous pouvez faire en sorte de ne pas enregistrer les réglages modifiables depuis le panneau de contrôle, comme décrit dans “Enregistrement des réglages de console, Méthode 1 (Snapshots)”. Cette possibilité est intéressante si vous avez déjà procédé à l’enregistrement de réglages de fade-in, par exemple, comme indiqué dans “Enregistrement des réglages de console, Méthode 2 (Gradation)”, et que vous désirez ensuite modifier des niveaux de départ effet ou autres.

1. Maintenez [SHIFT] enfoncée, puis appuyez sur [F6 (UTILITY)]. L’icône du menu Display apparaît.
2. Appuyez sur [F5 (A.mix)]. Si la mention “A.mix” n’apparaît pas en regard de la touche [F5], appuyez sur [PAGE] jusqu’à ce que “A.mix” soit affiché, puis appuyez sur [F5 (A.Mix)].
3. Tournez la molette TIME/VALUE afin d’activer le mode Snap. Puis, sélectionnez “Mask Fader”.

Snap Mode

Ce champ permet de sélectionner les paramètres enregistrés dans le Snapshot

All: Tous les réglages sont enregistrés.
MaskFader: Les réglages de faders de voies sont ignorés.

4. Appuyez sur [PLAY (DISPLAY)] pour retourner en mode Lecture.
5. Enregistrez le Snapshot comme décrit dans “Enregistrer les réglages de console, Méthode 1”.

Lecture des données Auto Mix

1. Appuyez sur [AUTOMIX].

L’indicateur de la touche s’allume, indiquant que le VS-1680 se trouve en mode Auto Mix.

2. **Sélectionnez les voies pour lesquelles vous désirez lire les données Auto Mix**. Tout en appuyant sur [AUTOMIX], ce qui allume tous les indicateurs de touches, appuyez sur les touches SELECT des voies d’entrée ou de pistes, ou sur la touche [EDIT] du bloc Master.
3. Appuyez sur [PLAY].

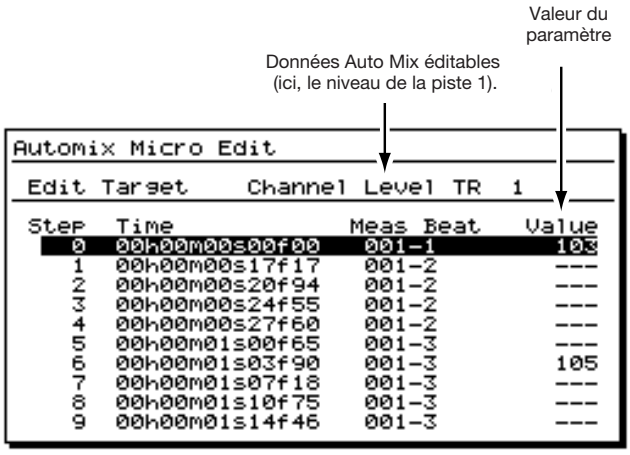
La lecture des données d’Auto Mix commence.
Si, en cours de lecture, vous bougez un fader de voie ou le fader Master, vous “reprenez la main”, et les données ne seront plus lues pour ce fader. Si vous arrêtez le VS-1680, puis que vous reprenez la lecture, l’Auto Mix reprend la main. Autre possibilité : désactiver, en mode Lecture, le mode Auto Mix, puis le réactiver en appuyant sur la touche [AUTOMIX].

Édition des données Auto Mix (Micro Edit)

Vous pouvez vérifier et modifier directement les valeurs des réglages enregistrées sous forme de données Auto Mix.

1. Maintenez [SHIFT] enfoncée, puis appuyez sur [F6 (UTILITY)]. L’icône du menu Utility apparaît à l’écran.
2. Appuyez sur [F5 (A.mix)]. Si la mention “A.mix” n’apparaît pas en regard de la touche [F5], appuyez sur [PAGE] jusqu’à ce que “A.mix” soit affiché, puis appuyez sur [F5 (A.Mix)].
3. Appuyez sur [F2 (Micro)].

L’écran Micro Edit apparaît.



4. Appuyez sur [◀].

Le curseur se positionne sur “Edit Target”. Tournez la molette TIME/VALUE pour sélectionner les données Auto Mix que vous désirez éditer.

5. Appuyez sur [▲] et [▼] pour déplacer le curseur. Tournez la molette TIME/VALUE pour modifier chacune des valeurs de paramètres.

* *Ce que vous pouvez éditer ic, ce sont des **données Auto Mix.** Si vous désirez modifier la position des Marqueurs, veuillez vous référer à “Procéder à de légers ajustements de valeurs sur les points de Marqueur mémorisés”, page 38.*

6. Répétez les points 4 et 5 pour toutes les autres données Auto Mix que vous désirez éditer.
7. Une fois les manipulations d’édition terminées, appuyez sur [PLAY (DISPLAY)] pour revenir en mode Lecture.

Désactiver l'Auto Mix seulement sur certaines voies

1. Positionnez-vous sur le point où vous désirez désactiver l'Auto Mix.
2. Vérifiez que le mode Auto Mix est activé.
3. Sélectionnez **les voies sur lesquelles vous désirez désactiver l'Auto Mix.** Pour ce faire, tout en maintenant [AUTOMIX] enfoncée (ce qui fait clignoter les indicateurs des touches de voies), appuyez sur la touche SELECT de la voie d'entrée ou voie de retour de piste désirée, ou sur la touche [EDIT] du bloc Master.
4. Maintenez [SCENE] enfoncée, puis appuyez sur [CLEAR]. La fonction AUTO MIX est désactivée sur les voies sélectionnées.
5. Appuyez sur [AUTOMIX].

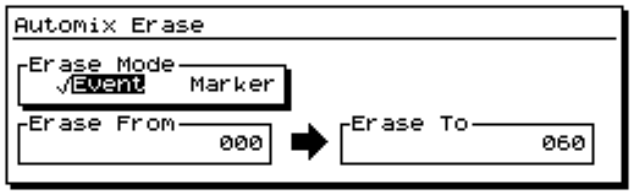
L'indicateur de la touche s'éteint.

Désactiver l'Auto Mix sur toutes les voies

1. Maintenez [SHIFT] enfoncée, puis appuyez sur [F6 (UTILITY)]. L'icône du menu Utility apparaît.
2. Appuyez sur [F5 (A.mix)]. Si la mention "A.mix" n'apparaît pas en regard de la touche [F5], appuyez sur [PAGE] jusqu'à ce que "A.mix" soit affiché, puis appuyez sur [F5 (A.Mix)].
3. Appuyez sur [F4 (Erase)].

L'écran Auto Mix Erase apparaît.

4. Appuyez sur [▲], [▼], [◀], and [▶] to move the cursor. Rotate the TIME/VALUE dial to change each of the settings values.



Erase Mode

Ce champ permet de sélectionner les données Auto Mix qui seront effacées.

Event: Seuls les événements Auto Mix seront effacés

Marker: Les Marqueurs et les événements Auto Mix seront effacés.

Erase From

Permet de spécifier le premier Marqueur de la région dans laquelle vous désirez effacer les données Auto Mix.

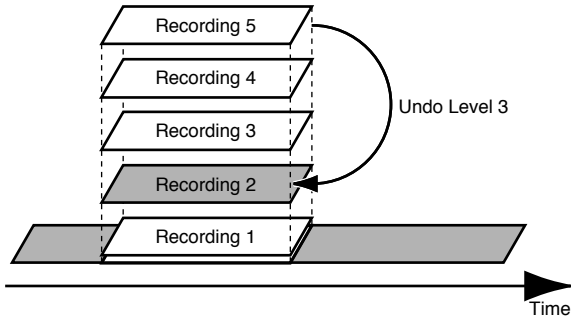
Erase To

Permet de spécifier le premier Marqueur de la région dans laquelle vous désirez effacer les données Auto Mix.

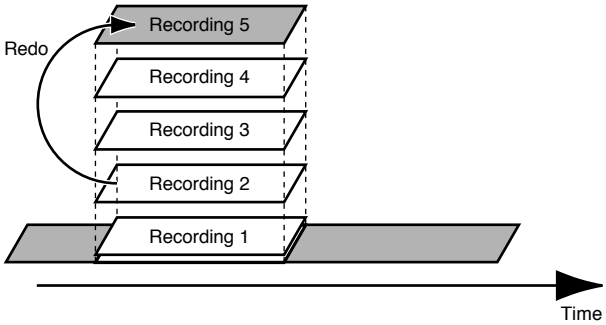
5. Appuyez sur [F4 (Exec)].
6. Un message de confirmation apparaît à l'écran. Appuyez sur [YES]. Si vous désirez annuler l'effacement, appuyez sur [NO].

Annuler des enregistrements et des éditions (Undo)

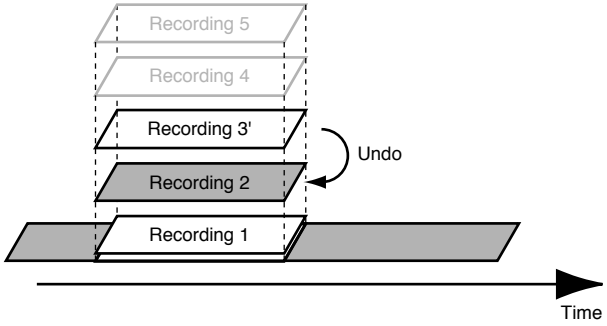
Lorsque vous utilisez le VS-1680, l'enregistrement peut ne pas sonner comme vous le désirez, les réglages de la manipulation d'édition être incorrects... bref, nombreuses sont les situations où vous désirerez revenir en arrière et essayer autre chose... Dans ce cas, il faut utiliser la **fonction Undo** (Annuler). Et si jamais vous avez des regrets, la **fonction Redo** permet d'annuler l'annulation, donc de revenir au point de départ. Lorsque vous utilisez la fonction Undo, vous spécifiez le nombre d'opérations que vous désirez annuler. Par exemple, supposons que vous ayez réenregistré cinq fois de suite le même passage. Si vous désirez, au final, retenir la seconde version, il faut configurer la fonction Undo de façon à ce qu'elle annule les trois opérations antérieures (Undo Level = 3).



Si, après avoir effectué une opération d'Undo, vous désirez revenir aux conditions de l'étape 5, il faut effectuer l'opération Redo.



Toutefois, si vous effectuez un nouvel enregistrement (étape 3') après être revenu aux conditions de l'enregistrement numéro 2, les versions 3 à 5 annulées par la fonction Undo seront perdues. Autrement dit, si après l'étape 3' vous utilisez la fonction Undo pour revenir à l'état antérieur, vous reviendrez en fait à l'étape 2.



Opérations d'enregistrement et d'édition pouvant être annulées (Undo)

Les opérations d'enregistrement ou d'édition effectuées après la création d'un morceau sont enregistrées en même temps que les données audio proprement dites, comme une sorte d'historique du morceau. Ces données "de service" ne sont jamais effacées. Supposons par exemple que vous ayez effectué 10 opérations d'enregistrement sur le morceau n°1, puis que vous ayez créé ensuite le morceau n°2. L'historique des opérations du morceau n°2 commence à être enregistré dès la création du morceau. Si, par la suite, vous sélectionnez à nouveau le morceau n°1, l'historique des 10 précédentes opérations d'enregistrement sera toujours là.

La fonction Undo se réfère à l'historique du morceau en cours de sélection, et restaure le morceau dans l'état où il se trouvait tant d'opérations en arrière. Dans le cas du morceau n°1, par exemple, vous pourrez effacer les 10 opérations d'enregistrement effectuées. L'historique d'un morceau peut comporter jusqu'à 999 opérations.

Opérations pouvant être annulées

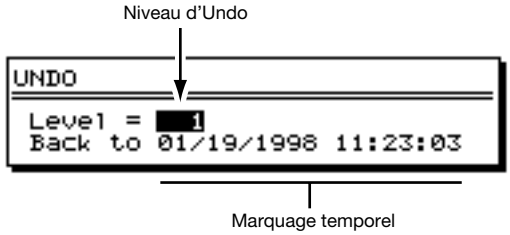
Les opérations pouvant être annulées sont les opérations d'enregistrement, toutes les opérations d'édition de piste, toutes les opérations d'édition de Phrases. Vous trouverez ci-après la liste des opérations qui NE PEUVENT PAS être annulées.

- Opérations de type Song Edit (Optimize/Erase/Split/Combine).
- Sauvegardes de Patches User (effets utilisateur).
- Opérations relatives au Système (initialisation de la console, enregistrement de piste de synchro, etc.).
- Opérations de type Utility (enregistrement de données Auto Mix, initialisation de drive, etc.).
- Mémorisations via la fonction EZ Routing.
- Mémorisations de Locateurs, Scènes, Marqueurs

1. Appuyez sur [UNDO].

2. La mention "Level" (niveau) apparaît à l'écran. Tournez la molette TIME/VALUE afin de sélectionner le nombre de niveaux d'Undo (combien d'opérations vous désirez annuler).

Lorsque vous exécutez la fonction Undo, l'affichage indique le marquage temporel de l'état antérieur où vous vous retrouvez, comme suit :



3. Appuyez sur [F4 (Exec)] pour exécuter la fonction Undo. L'indicateur de la touche s'allume. Si vous désirez annuler l'Undo, appuyez sur [F6 (EXIT)].

Annulation du dernier Undo effectué

La fonction Redo (Rétablir) ne peut être exécutée que si l'indicateur UNDO est allumé. Lorsque vous sauvegardez les données du morceau, ou que vous sélectionnez un autre morceau, l'indicateur UNDO s'éteint, indiquant que la fonction Undo n'est plus disponible.

1. Alors que l'indicateur UNDO est illuminé, maintenez [SHIFT] enfoncée puis appuyez sur [UNDO].

2. La mention "Cancel the last UNDO ?" apparaît à l'écran. Appuyez sur [F4 (Exec)].

L'indicateur de la touche s'éteint. Si vous désirez annuler, appuyez sur [F6 (EXIT)].

Annuler uniquement la toute dernière opération effectuée

Si vous utilisez le plus souvent la fonction Undo pour annuler uniquement la dernière opération d'enregistrement/édition (autrement dit, niveau d'Undo = 1), vous préférerez peut-être ne plus voir apparaître les messages déclenchés par la pression sur la touche [UNDO]. Si c'est le cas, effectuer les réglages suivants permettra, lorque vous appuierez sur la touche [UNDO], d'annuler directement la dernière opération effectuée.

1. Maintenez [SHIFT] enfoncée, puis appuyez sur [F5 (SYSTEM)]. L'icône du menu System apparaît à l'écran. Si ce n'est pas le cas, alors appuyez sur [F6 (EXIT)].

2. Appuyez sur [F1 (SYSPM)]. Si la mention "SYSPM" n'apparaît pas en regard de la touche [F1], appuyez sur [PAGE] jusqu'à ce que "SYSPM" soit affiché, puis appuyez sur [F1 (SYSPM)].

3. Appuyez sur [▲], [▼], [◀] et [▶] afin de positionner le curseur sur "UNDO Message". Si la mention "UNDO Message" n'apparaît pas, alors appuyez sur [F1 (Prm1)].

4. Tournez la molette TIME/VALUE pour modifier les valeurs de chacun des réglages. Pour l'instant, sélectionnez "Off".

UNDO Message

Ce champ permet de sélectionner si le message de confirmation d'Undo apparaît ou non.

On: Un message vous demandant de combien d'opérations vous désirez remonter est affiché.

Off: Aucun message n'est affiché, et seule l'opération immédiatement antérieure est annulée.

5. Appuyez sur [PLAY (DISPLAY)] pour revenir en mode Lecture.

Écouter uniquement une voie particulière (Solo/Mute)

Lorsque vous peaufinez des réglages d'égalisation, ou que vous vérifiez la balance en cours de mixage, il est souvent souhaitable de pouvoir écouter uniquement le son d'une voie en particulier. Il est évidemment possible de couper une à une, avec les touches STATUS, toutes les autres voies de console afin de ne retenir que celle qui vous intéresse, mais c'est fort peu pratique... Dans ce cas, la **fonction Solo** est bien utile : elle vous permet, en une seule manipulation, d'écouter une voie en coupant toutes les autres. Pour l'utiliser, proicédez comme suit :

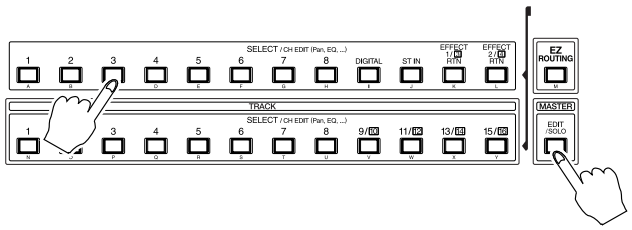
1. Maintenez enfoncée [SOLO (EDIT)].

Vous activez ainsi la fonction Solo : les indicateurs des touches SELECT de toutes les voies de pistes et d'entrée clignotent. Ce sont alors toutes les voies que vous écoutez.

* *En maintenant [SOLO (EDIT)] enfoncée, vous pouvez régler une durée allant de 0,3 à 2,0 seconde (voir page 187).*

2. Tout en maintenant enfoncée [SOLO (EDIT)], appuyez sur la touche SELECT de la voie d'entrée ou de retour de piste que vous désirez écouter.

Seul cet indicateur persiste à clignoter : vous n'entendez alors plus que cette voie. A présent, vous pouvez relâcher les touches, et procéder aux divers ajustements de fader, égaliseurs, départs effet et autres.



3. Chaque fois que vous appuyez sur les touches [SOLO (EDIT)] et SELECT, vous passez de Monitor (écoute) à Mute (plus d'écoute).

Si vous le désirez, vous pouvez écouter en "Solo" deux voies ou plus. Toutefois, les voies qui étaient coupées avant activation du mode Solo ne peuvent être écoutées, même en appuyant sur leurs touches SELECT. De surcroît, si vous n'écoutez qu'une seule voie, appuyer sur la touche SELECT de cette voie vous permet alors d'écouter toutes les voies.

4. Maintenez [CLEAR] enfoncée, puis appuyez sur [SOLO (EDIT)] pour écouter toutes les voies.

Sélectionner les voies à écouter

Vous pouvez également sélectionner les voies à écouter dans l'écran Edit de chacune des voies. Procédez alors comme suit :

3-1. Appuyez sur la touche SELECT de la voie d'entrée ou de piste que vous désirez écouter.

3-2. Appuyez sur [F3 (SOLO)]. Si la mention "SOLO" n'apparaît pas en regard de la touche [F3], appuyez d'abord sur [PAGE] jusqu'à ce que "SOLO" soit affiché, puis appuyez sur [F3 (SOLO)].

3-3. Faites tourner la molette TIME/VALUE. Seules les voies pour lesquelles "On" est activé peuvent être écoutées.

3-4. Appuyez sur [PLAY (DISPLAY)] pour revenir en mode Lecture.

A propos du mode Solo

Si vous appuyez sur [SOLO (MASTER)] en maintenant [SHIFT] enfoncée, le mode SOLO est activé. Il fonctionne comme suit :

1. Appuyez sur [SOLO (MASTER)] tout en maintenant [SHIFT] enfoncée. La mention "—- SOLO MODE—-" clignote alors à l'affichage, indiquant que le mode SOLO est activé. Simultanément, les indicateurs des touches SELECT des voies d'entrée et de pistes clignotent. Dans ce statut, on entend toutes les voies.

2. Appuyez sur la touche SELECT de la voie d'entrée ou de retour de piste que vous désirez écouter.

Seul cet indicateur persiste à clignoter : vous n'entendez alors plus que cette voie. Vous pouvez alors procéder aux divers ajustements de fader, égaliseurs, départs effet et autres.

3. Chaque fois que vous appuyez sur la touche SELECT, vous passez de Monitor (écoute) à Mute (plus d'écoute). Uniquement dans le cas où vous appuyez sur [AUTOMIX], vous pouvez vérifier le statut d'Auto Mix de chaque voie.

4. Pour désactiver le Mode SOLO et revenir en mode Lecture, appuyez à nouveau sur [SOLO (MASTER)] tout en maintenant [SHIFT] enfoncée.

Si, contrairement à ce qu'effectue la fonction Solo, vous désirez seulement ne couper que des voies particulières, procédez comme suit :

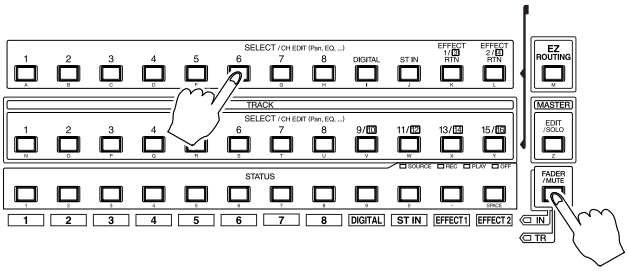
1. Maintenez enfoncée [MUTE (FADER)].

Vous activez ainsi la fonction Mute : les indicateurs des touches SELECT de toutes les voies de pistes et d'entrée clignotent. Ce sont alors toutes les voies que vous écoutez.

* *En maintenant [MUTE (FADER)] enfoncée, vous pouvez régler une durée allant de 0,3 à 2,0 seconde (voir p.187).*

2. Tout en maintenant [MUTE (FADER)] enfoncée, appuyez sur la touche SELECT de la voie d'entrée ou de retour de piste que vous désirez couper.

L'indicateur de cette touche s'éteint alors, et seul cette voie est alors coupée.



3. Chaque fois que vous appuyez sur les touches [MUTE (FADER)] et SELECT, vous passez de Monitor (écoute) à Mute (plus d'écoute). Si vous le désirez, vous pouvez couper deux voies ou plus.

4. Maintenez [CLEAR] enfoncée, puis appuyez sur [MUTE (FADER)] pour écouter toutes les voies.

Sélectionner les voies à couper

Vous pouvez également sélectionner les voies à couper dans l'écran Edit de chacune des voies. Procédez alors comme suit :

2-1. Appuyez sur la touche SELECT de la voie d'entrée ou de piste que vous désirez couper.

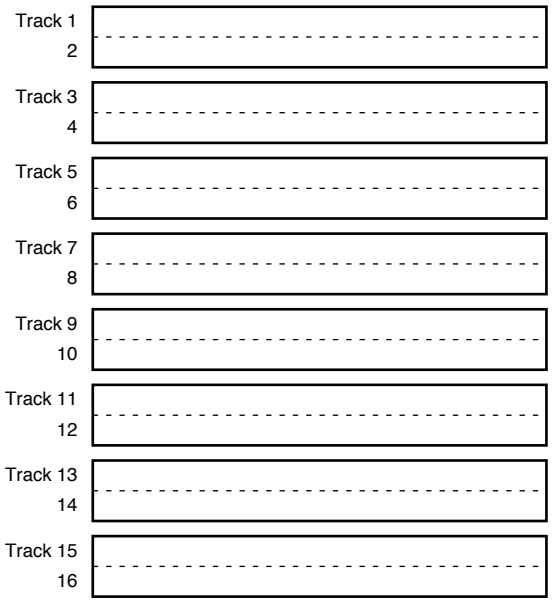
2-2. Appuyez sur [F4 (Mute)]. Si la mention "Mute" n'apparaît pas en regard de la touche [F4], appuyez d'abord sur [PAGE] jusqu'à ce que "Mute" soit affiché, puis appuyez sur [F4 (Mute)].

2-3. Faites tourner la molette TIME/VALUE. Seules les voies pour lesquelles "On" est activé peuvent être coupées.

2-4. Appuyez sur [PLAY (DISPLAY)] pour revenir en mode Lecture.

Couplage de deux voies mono (Stereo Link)

Lors de l'enregistrement ou de la lecture d'une source stéréo, les consoles de mixage "ordinaires" vous demandent de contrôler le canal gauche et le canal droit séparément, ce qui est fort peu commode dès qu'il s'agit de procéder à des réglages d'égaliseurs, de départs effets, etc. Dans de telles situations, le VS-1680 vous permet de grouper les réglages sur ces deux voies (à l'exception du fader et du panoramique) de façon à ce qu'ils soient identiques. C'est ce qu'on appelle le couplage stéréo (Stereo Link).
Lorsque le mode Stereo Link est activé, les voies impaires et paires sont couplées comme représenté ci-dessous : les réglages de chaque voie impaire seront dupliqués sur la voie paire correspondante. Lorsque vous modifierez les réglages sur une des voies, ceux de l'autre subiront automatiquement les mêmes modifications.



1. Appuyez sur la touche SELECT des voies d'entrée ou de piste que vous désirez coupler (mode Stereo Link activé).
2. Appuyez sur [F1 (Link)]. Si la mention "Link" n'apparaît pas en regard de la touche [F1], appuyez d'abord sur [PAGE] jusqu'à ce que "Link" soit affiché, puis appuyez sur [F1 (Link)].
3. Faites tourner la molette TIME/VALUE. Pour le moment, sélectionnez "On".

Link (Stereo Link)
Ce champ permet d'activer/désactiver le mode Stereo Link.

4. Appuyez sur [PLAY (DISPLAY)] pour revenir en mode Lecture.

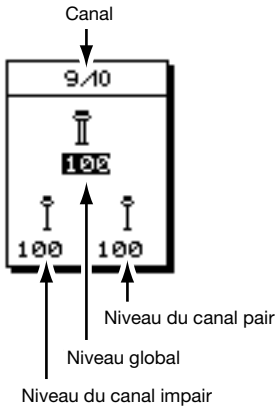
Ajuster les faders

Lorsque les voies sont couplées, l'équilibre relatif (balance) des deux canaux est préservée, et le niveau global déterminé par le fader du canal impair. Si vous désirez préserver l'indépendance des deux faders, procédez comme suit :

1. Appuyez sur la touche SELECT des voies d'entrée ou de piste dont vous désirez modifier le statut des faders.
2. Appuyez sur [F5 (Fader)]. Si la mention "Fader" n'apparaît pas en regard de la touche [F5], appuyez d'abord sur [PAGE] jusqu'à ce que "Fader" soit affiché, puis appuyez sur [F1 (Fader)].
3. Appuyez sur [F6 (PRM.V)].

Les valeurs correspondant à chaque fader apparaissent à l'affichage.

4. Pour déplacer le curseur, utilisez les touches [▲], [▼], [◀] et [▶] . Pour modifier les valeurs, tournez la molette TIME/VALUE.



(Niveau global)
Ce champ permet de régler le niveau global (de 0 à 127) sans modifier l'équilibre relatif des deux canaux (balance). C'est le fader correspondant A la voie impaire qui sert à régler ce niveau.

Niveau du canal impair
Ce champ permet de régler le niveau (de 0 à 127) du canal impair (gauche).

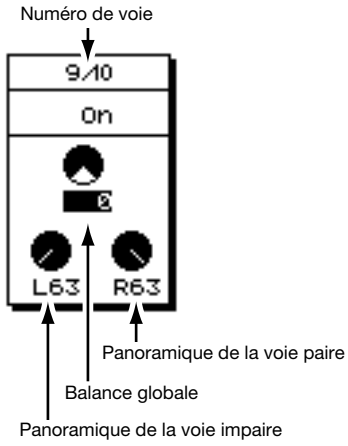
Niveau du canal pair
Ce champ permet de régler le niveau (de 0 à 127) du canal pair (droit).

5. Appuyez sur [PLAY (DISPLAY)] pour retourner en mode Lecture.

Ajuster le panoramique

Lorsque Stereo Link est activé, “Pan” permet d’ajuster la balance globale (gauche-droite), tout en respectant les réglages de panoramique de chaque voie. Si vous désirez ajuster indépendamment le panoramique pour chaque canal, procédez comme suit :

1. Appuyez sur la touche SELECT de la voie d’entrée ou de retour de piste dont vous désirez modifier le panoramique.
2. Appuyez sur [F1 (PAN)]. Si la mention “Pan” n’apparaît en [F1], appuyez d’abord sur [PAGE] jusqueA ce que la mention “Pan” apparaisse, puis appuyez sur [F1 (Pan)].
3. Appuyez sur [F6 (PRM.V)]. Les valeurs de panoramique apparaissent alors à l’écran.
4. Appuyez sur les touches [▲], [▼], [◀] et [▶] pour déplacer le curseur, et tournez la molette TIME/VALUE pour ajuster la valeur de chaque paramètre.



(Sélecteur Pan)
Lorsque ce sélecteur est sur “On”, la source présente sur la voie d’entrée est envoyée directement sur le bus MIX au lieu d’être assignée au bus d’enregistrement. Réglez-le sur “On” si, par exemple, vous désirez simplement mixer les entrées, sans les enregistrer. Pour des sources déjà assignées au bus RECORDING, ce sélecteur est sur “Off”.

(Balance globale)
Ce réglage permet d’ajuster la balance globale gauche-droite, en conservant l’équilibre entre canaux.

(Panoramique de la voie impaire)
Permet d’ajuster le panoramique (L63-0-R63) du canal impair (gauche).

(Panoramique de la voie paire)
Permet d’ajuster le panoramique (L63-0-R63) du canal pair (droit).

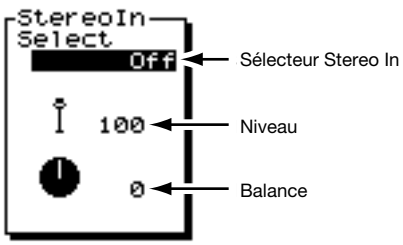
5. Appuyez sur [PLAY (DISPLAY)] pour revenir en mode Lecture.

Réglages des canaux pairs
Si vous créez un nouveau morceau utilisant la voie d’entrée DIGITAL (D) ou les voies de pistes 9/10, 11/12, 13/14 ou 15/16, Stereo Link est déjà sur “On”. En désactivant Stereo Link sur ces voies, vous pouvez procéder à des réglages sur chaque canal indépendamment.
A ce stade, appuyer plusieurs fois sur [DIGITAL] ou sur la touche SELECT de la voie de retour de piste stéréo désirée permet de passer de la voie impaire à la voie paire et vice versa, afin de procéder aux réglages.

Mélange d’une source stéréo (Stereo In)

Vous pouvez assigner directement des signaux d’entrée provenant des prises INPUT ou du connecteur DIGITAL IN au bus MIX ou RECORDING, sans les faire passer à travers la console d’entrée. Vous pouvez également écouter ces signaux sans leur faire traverser la console d’entrée ou de sortie. C’est ce qu’on appelle **Stereo In**. Cette possibilité est très pratique si vous désirez, par exemple, traiter la même source d’entrée multipiste, comportant sur des pistes séparées d’une part des sons avec effets et d’autre part les mêmes sons sans effets. Pour utiliser Stereo In, procédez comme suit :

1. Appuyez sur la touche de voie d’entrée repérée [ST IN]. L’écran Stereo In/Effect Return apparaît alors à l’écran.
2. Appuyez sur [F1 (St In)].
3. Appuyez sur [▲] et [▼] pour déplacer le curseur, puis tournez la molette TIME/VALUE pour ajuster chacun des réglages.



StereoIn Select
Ce sélecteur permet de choisir les connecteurs d'entrée affectés à Stereo In.

Off: Stereo In n'est pas activé.
Input 1/2: Affecte les prises INPUT 1/2 à Stereo In..
Input 3/4: Affecte les prises INPUT 3/4 à Stereo In.
Input 5/6: Affecte les prises INPUT 5/6 à Stereo In.
Input 7/8: Affecte les prises INPUT 7/8 à Stereo In.
Digital: Affecte le connecteur DIGITAL IN (coaxial ou optique) à Stereo In.

(Niveau)
Permet d'ajuster le niveau (0 à 127) de Stereo In.

(Balance)
Permet d'ajuster la balance (L63-0-R63) de Stereo In.

4. Appuyez sur [PLAY (DISPLAY)] pour revenir en mode Lecture.

Le niveau de l'entrée Stereo In peut être réglé directement via son fader de voie (ST IN) si la console d'entrée est activée (indicateur IN allumé).

* *En maintenant [ST IN] enfoncée puis en appuyant sur la touche SELECT de la voie d'entrée, vous pouvez spécifier directement la prise d'entrée utilisée par Stereo In.*

Modifier la vitesse de lecture (Vari-Pitch)

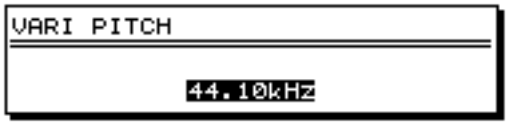
Lors d'un enregistrement à plusieurs instruments, chacun s'accorde sur une référence de hauteur fixe (piano acoustique, par exemple). A l'inverse, il arrive parfois qu'on doive rajouter une partie de piano à un enregistrement déjà existant. Si le piano n'est pas accordé avec ce qui a déjà été fait, il y a un problème ! La solution, dans ce cas, consiste à modifier la vitesse de lecture de ce qui est déjà enregistré, de façon à la faire correspondre à ce que vous allez enregistrer. La fonction correspondante s'appelle **Vari-Pitch** : elle ne sert pas seulement à compenser d'éventuelles différences de hauteur, mais aussi à créer des effets spéciaux.
Pour utiliser la fonction Vari-Pitch, procédez comme suit :

1. Appuyez sur [VARI PITCH].

L'indicateur de la touche s'allume, indiquant que la fonction Vari-Pitch est activée.

2. Appuyez sur [VARI PITCH] tout en maintenant [SHIFT] enfoncée.

La valeur en cours de la fréquence d'échantillonnage apparaît à l'écran.



3. Appuyez sur [PLAY] pour lancer la lecture du morceau.

4. Tournez la molette TIME/VALUE pour modifier la hauteur de lecture, et écoutez le résultat.

5. Une fois les réglages terminés, appuyez sur [F6 (EXIT)].

Vous retournez alors en mode Lecture. A présent, chaque pression sur [VARI PITCH] activera ou désactivera la fonction Vari-Pitch.

Entrée directe de caractères alphanumériques

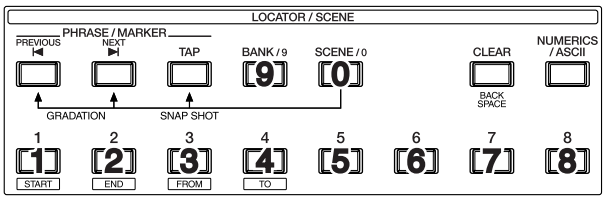
Si vous désirez entrer du texte, il existe une autre méthode que celle consistant à utiliser la molette TIME/VALUE. Le VS-1680 possède en effet une fonction permettant d'utiliser les touches du panneau de contrôle comme celles d'un clavier ASCII, par exemple lors de l'édition de Marqueurs ou de Locateurs (utilisant des chiffres) ou pour modifier les noms de morceaux ou de Phrases (avec des lettres).

Entrée directe de chiffres (touches numériques)

1. Appuyez sur [NUMERICS/ASCII].
Le témoin de la touche s'allume.

2. Appuyez sur la touche LOCATOR/SCENE.
Ces touches peuvent servir à entrer des chiffres, comme indiqué ci-dessous.

* *Pour certains paramètres (valeurs d'effets par exemple), appuyez deux fois sur [0] pour obtenir le signe ""moins" ("-").*

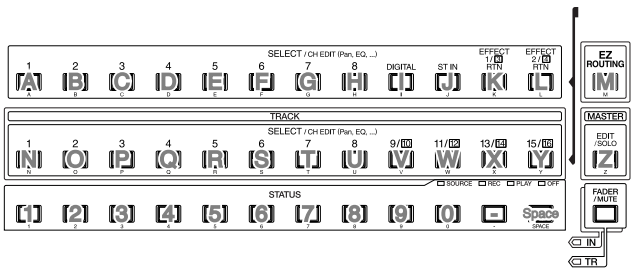


3. Une fois que vous avez fini d'entrer les chiffres, appuyez sur [ENTER (YES)].
Les chiffres sont alors validés.

Entrée directe de lettres de l'alphabet

1. Appuyez sur [NUMERICS/ASCII].
L'indicateur de la touche s'allume.

2. Appuyez sur les touches SELECT des voies d'entrée ou de piste, ou sur les touches STATUS des pistes.
Toutes ces touches peuvent servir à entrer des lettres de l'alphabet, comme indiqué ci-dessous



3. Une fois que vous avez fini d'entrer les lettres, appuyez sur [ENTER (YES)].
Le texte est alors validé.

Utiliser le Métronome

Même en faisant de son mieux pour jouer en place, on s'aperçoit souvent à la réécoute de l'enregistrement qu'il reste encore quelques passages imprécis au niveau du rythme ou du tempo. Le VS-1680 possède un métronome (ou click) réglable : l'écouter en jouant vous permettra de gagner en précision rythmique. De plus, vous pourrez par la suite spécifier en nombre de mesures et de temps les sections à éditer, ce qui permet des modifications bien plus musicales. Le tempo du métronome peut être contrôlé par les tables de tempo (Tempo Map) ou par les donnée d'horloge MIDI de la piste de synchro (Sync Track). Par conséquent, si vous désirez utiliser la fonction Metronome, il convient au préalable de configurer une table de tempo (page 133) ou d'enregistrer une piste de synchro (page 131). Lorsque vous créez un nouveau morceau, sa table de tempo par défaut est réglée sur une métrique de 4/4 et un tempo de 120.

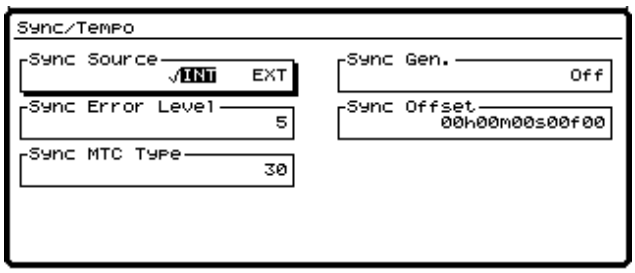
Utiliser le Métronome en cours d'enregistrement

Le métronome fonctionne dès que vous vous trouvez en lecture ou en enregistrement. Il est souvent très utile de pouvoir écouter un décompte avant le vrai début du morceau, afin de pouvoir "saisir" le tempo avant d'enregistrer. Pour ce faire, il suffit de réserver les deux premières mesures (par exemple) du morceau pour le décompte, en n'enregistrant rien dessus. Le son du métronome n'est là que pour vous aider à garder le tempo : il n'est pas enregistré avec le son de votre instrument.

1. Le signal audio du métronome sort par les prises MONITOR. Reliez donc votre système d'écoute à ces prises MONITOR.

2. Maintenez [SHIFT] enfoncée, puis appuyez sur [EXT SYNC]. L'écran Sync/Tempo apparaît alors.

3. Appuyez sur [▲], [▼], [◀] et [▶] afin de placer le curseur sur "SyncGen", puis tournez la molette TIME/VALUE.



SyncGen (Source de synchro)

Ce champ permet de sélectionner sur quel signal d'horloge MIDI (MIDI Clock) la fonction Metronome se basera. Sélectionnez "MIDIclk" si vous désirez utiliser la table de tempo, et "SyncTr" si vous désirez utiliser la piste de synchro.

Off: Aucun signal d'horloge MIDI n'est émis.

MTC: Émission de MIDI Time Code (le métronome ne génère aucun son).

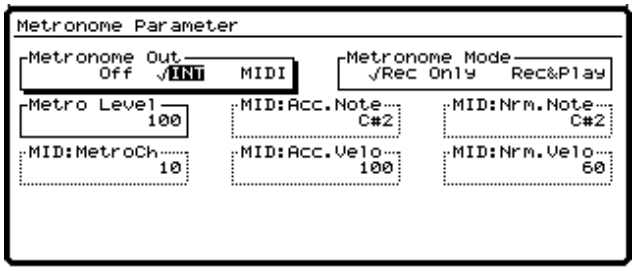
MIDIclk: Émission de signal d'horloge MIDI d'après la table de tempo.

SyncTr: Émission de signal d'horloge MIDI d'après la piste de synchro.

4. Appuyez sur [EXIT].

L'icône du menu System apparaît à l'écran.

5. Appuyez sur [F5 (METRO)].



6. Appuyez sur [▲], [▼], [◀] et [▶] pour déplacer le curseur, et tournez la molette TIME/VALUE pour régler les différentes valeurs.

Metronome Out

Ce champ permet de sélectionner le mode de sortie du signal du métronome. Pour le moment, sélectionnez "INT".

Si vous sélectionnez "Off", il est impossible de procéder aux réglages concernant le métronome.

Off: Aucun signal de métronome n'est émis.

INT: Un signal audio de métronome est émis sur les prises MONITOR.

MIDI: Un signal MIDI (Note On) de métronome est émis sur la prise MIDI OUT.

Metro Level (Niveau du métronome)

Ce champ permet de régler le niveau (0 à 127) du signal audio du métronome.

Metronome Mode

Ce champ permet de sélectionner quand le signal du métronome sera émis.

Rec Only: Le signal de métronome n'est émis qu'en cours d'enregistrement.

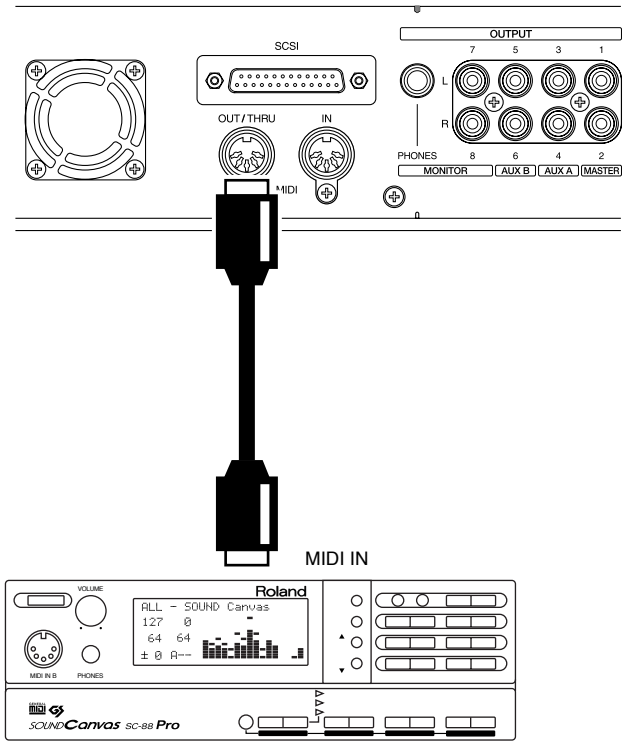
Rec&Play: Le signal de métronome est émis à la fois en cours d'enregistrement et de lecture.

7. Les réglages du métronome sont alors achevés. Appuyez sur [PLAY (DISPLAY)] pour revenir en mode Lecture.

Utilisation d'un générateur de sons MIDI externe pour le Métronome

Utiliser un générateur externe de sons MIDI pour le métronome permet de choisir le son associé. Pour ce faire, procédez comme suit :

1. Reliez le VS-1680 et le générateur de sons MIDI comme indiqué ci-dessous.



Générateur de sons MIDI

2. Maintenez [SHIFT] enfoncée, puis appuyez sur [F5 (SYSTEM)]. L'icône du menu System apparaît. Si ce n'est pas le cas, appuyez sur [F6 (EXIT)].

3. Appuyez sur [F4 (MIDI)]. Si la mention "MIDI" n'apparaît pas en regard de la touche [F4], appuyez sur [PAGE] jusqu'à ce que "MIDI" soit affiché, puis appuyez sur [F4 (MIDI)].

4. En appuyant sur les touches [▲], [▼], [◀] et [▶] positionnez le curseur sur "MIDI Thru", puis tournez la molette TIME/VALUE.

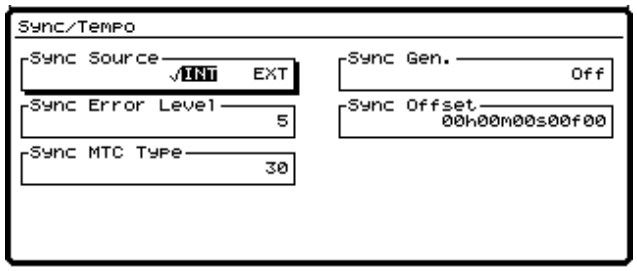
MIDI Thru (sélecteur MIDI Thru)

Ce sélecteur permet de choisir la fonction de la prise MIDI repérée MIDI OUT/THRU. Pour notre exemple, choisissez "Out"

Out: Le VS-1680 envoie des messages MIDI.Il faut choisir cette position pour envoyer des messages de note pour le son du métronome ou des valeurs de paramètres pour la console (messages de Control Change ou Exclusifs).

Thru: La prise MIDI THRU/OUT renvoie ce qui arrive sur la prise MIDI IN, sans modification.

5. Maintenez [SHIFT] enfoncée et appuyez sur [EXT SYNC]. L'écran Sync/Tempo apparaît.



6. Avec les touches [▲], [▼], [◀] et [▶] positionnez le curseur sur "SyncGen", puis tournez la molette TIME/VALUE.

SyncGen (Source de synchro)

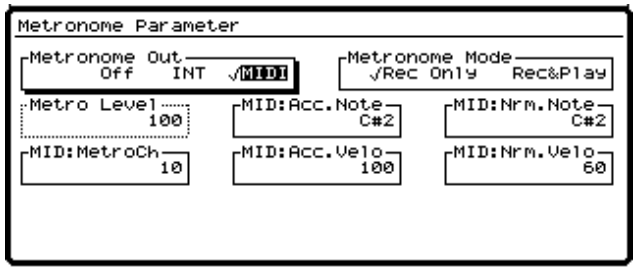
Ce champ permet de sélectionner sur quel signal d'horloge MIDI (MIDI Clock) la fonction Metronome se basera. Sélectionnez "MIDIclk" si vous désirez utiliser la table de tempo, et "SyncTr" si vous désirez utiliser la piste de synchro..

Off: Aucun signal d'horloge MIDI n'est émis.
MTC: Émission de MIDI Time Code (le métronome ne génère aucun son).
MIDIclk: Émission de signal d'horloge MIDI d'après la table de tempo.
SyncTr: Émission de signal d'horloge MIDI d'après la piste de synchro.

7. Appuyez sur [EXIT].

L'icône du menu System apparaît à l'écran.

8. Appuyez sur [F5 (METRO)].



9. Appuyez sur [▲], [▼], [◀] et [▶] pour déplacer le curseur, puis tournez la molette TIME/VALUE pour régler les différentes valeurs.

Metronome Out

Ce champ permet de sélectionner le mode de sortie du signal du métronome. Pour le moment, sélectionnez "MIDI". **Si vous sélectionnez "Off", il est impossible de procéder aux réglages concernant le métronome.**

Off: Aucun signal de métronome n'est émis.
INT: Un signal audio de métronome est émis sur les prises MONITOR.
MIDI: Un signal MIDI (Note On) de métronome est émis sur la prise MIDI OUT.

Metronome Mode

Ce champ permet de sélectionner quand le signal du métronome sera émis.

Rec Only: Le signal de métronome n'est émis qu'en cours d'enregistrement.
Rec&Play: Le signal de métronome est émis à la fois en cours d'enregistrement et de lecture.

MID:Acc.Note (Note accentuée)

Permet de déterminer la note (de Do0 à Sol9) qui sera utilisée pour le 1er temps de la mesure. Pour un Drum set, il faut sélectionner des sons de percussion.

MID:Nrm.Note (Note normale)

Permet de déterminer la note (de Do0 à Sol9) qui sera utilisée pour les autres temps de la mesure. Pour un Drum set, il faut sélectionner des sons de percussion.

MID:MetroCh (Canal du métronome)

Permet de déterminer sur quel canal MIDI (1 à 16) seront envoyés les messages de note correspondant au son du métronome

MID:Acc.Velo (Vélocité de la note accentuée)

Permet de régler la valeur de vélocité (1 à 127) pour le temps fort.

MID:Nrm.Velo

Permet de régler la valeur de vélocité (1 à 127) pour les autres temps.

10. Les réglages permettant de jouer le son du métronome via un générateur externe de sons MIDI sont alors achevés. Appuyez sur [PLAY (DISPLAY)] pour revenir en mode Lecture.

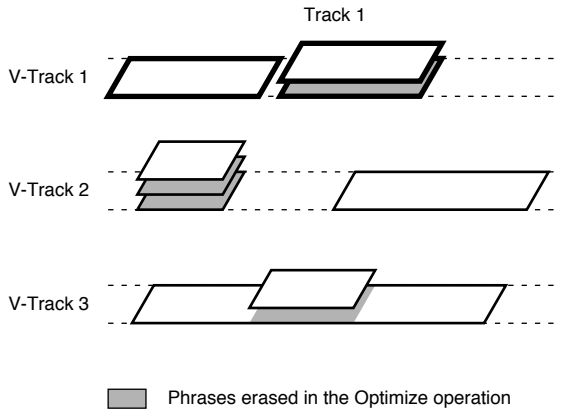
S'il ne reste plus beaucoup d'espace disque disponible

Supprimer uniquement les données inutiles (Song Optimize)

Au fil des opérations de réenregistrement (overdubs) et de Punch-In, les anciennes données s'accumulent sur le disque dur. Dans certains cas, ce sont des parties considérables de disque dur qui peuvent se retrouver occupées par des fichiers de données inutiles, ce qui réduit l'espace disque et raccourcit la durée disponible en enregistrement.

La fonction **Song Optimize** permet de débarrasser le disque dur de toutes ces données superflues afin de récupérer de la place. Attention : cette opération ne peut pas être annulée via la fonction Undo.

La fonction Song Optimize examine toutes les pistes virtuelles du morceau à traiter et en **efface les Phrases qui ne sont plus audibles lors de la lecture finale**. Par conséquent, même si vous avez lancé la fonction Song Optimize sur la piste virtuelle 1 de la piste 1 sélectionnée, les Phrases audibles lorsque les pistes virtuelles 2 à 16 sont sélectionnées en lecture ne sont pas effacées.



1. Sélectionnez le morceau que vous désirez optimiser comme morceau en cours.
2. Maintenez [SHIFT] enfoncée, puis appuyez sur [F1 (SONG)]. L'icône du menu Song apparaît.
3. Appuyez sur [F5 (OPTIM)]. Si "OPTIM" n'apparaît pas en regard de la touche [F5], appuyez sur [PAGE] jusqu'à ce que "OPTIM" soit affiché, puis appuyez sur [F5 (OPTIM)].
4. Le message "Song Optimize, Execute?" ("Exécuter l'optimisation du morceau ?" apparaît alors à l'écran. Appuyez sur [F4 (EXEC)]. Si vous désirez annuler l'opération, appuyez sur [F6 (EXIT)].
5. Un message de confirmation apparaît à l'écran. Appuyez sur [YES] ; si vous désirez annuler la procédure, appuyez sur [NO].
6. Une fois l'optimisation terminée, revenez en mode Play.

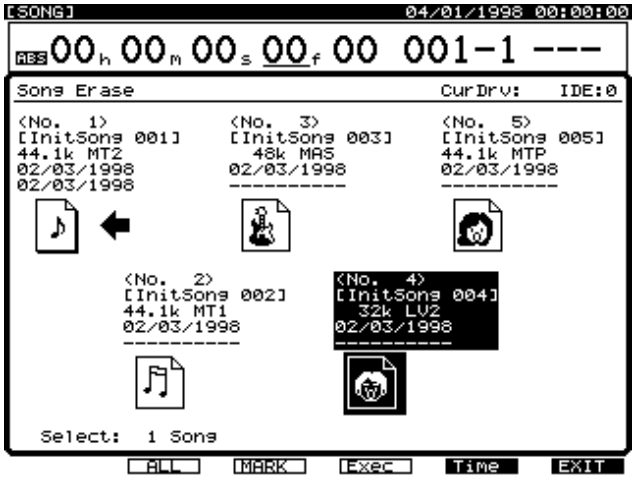
* *Attention : selon les conditions, l'exécution complète de la fonction Song Optimize peut prendre un certain temps. Il ne s'agit pas d'un dysfonctionnement : n'éteignez surtout pas l'appareil alors qu'une procédure d'optimisation est en cours !*

Effacer les données d'un morceau (Song Erase)

Une fois que vous avez enregistré le Master du mixage d'un morceau, ou que vous avez archivé ses données sur un Zip, il n'est plus nécessaire de conserver les données de ce morceau sur le disque. La fonction Song Erase permet de les effacer. Attention, elle ne peut pas être annulée par la fonction Undo.

1. Sélectionnez le drive contenant le morceau que vous désirez effacer comme drive en cours.
2. Maintenez [SHIFT] enfoncée, puis appuyez sur [F1 (SONG)]. L'icône du menu Song apparaît alors.
3. Appuyez sur [F6 (Erase)]. Si la mention "Erase" n'apparaît pas en regard de la touche [F6], appuyez sur [PAGE] jusqu'à ce que "Erase" soit affiché, puis appuyez sur [F6 (Erase)].
4. Tournez la molette TIME/VALUE afin de positionner le curseur sur le morceau que vous désirez effacer, puis appuyez sur [F3 (MARK)].

Un Marqueur est alors placé sur ce morceau. Appuyer sur [F3 (MARK)] permet de placer ou de supprimer le marqueur. Appuyer sur [F2 (ALL)] permet de placer ou de supprimer tous les Marqueurs en une seule fois.



5. Appuyez sur [F4 (Exec)].
6. Un message de confirmation apparaît à l'écran : appuyez sur [YES]. Si vous désirez annuler la procédure, appuyez sur [NO].
7. Si le morceau que vous effacez n'est pas le morceau en cours, le message "STORE Current?" apparaît alors à l'écran.
8. Si vous désirez sauvegarder le morceau en cours, appuyez sur [YES] ; sinon, appuyez sur [NO]. **Si vous avez sélectionné un morceau de démonstration (Demo Song), appuyez sur [NO].**
9. Une fois le morceau effacé, revenez en mode Lecture.

Modifier le nom d'un Morceau (Song Name)

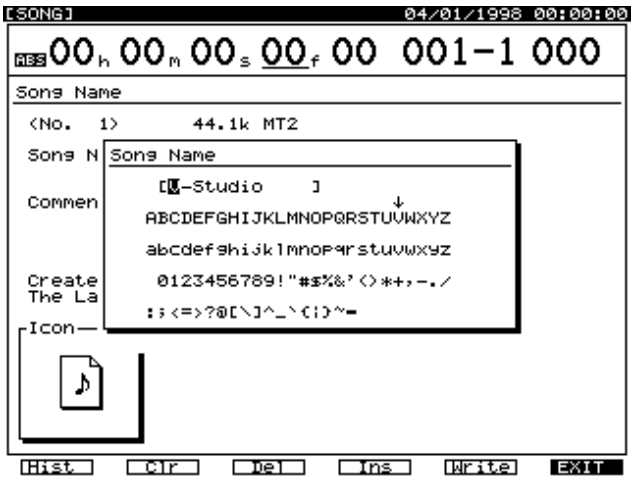
Vous pouvez modifier les noms des morceaux que vous avez créés, et ajouter des commentaires indiquant sommairement leur style.

1. Sélectionnez le morceau dont vous désirez modifier le nom.
2. Appuyez sur [PLAY (DISPLAY)].
3. Maintenez [SHIFT] enfoncée, puis appuyez sur [F1 (SONG)]. L'icône du menu Song apparaît.
4. Appuyez sur [F3 (NAME)]. Si la mention "NAME" n'apparaît pas en regard de la touche [F3], appuyez d'abord sur [PAGE] jusqu'à ce que "NAME" soit affiché, puis appuyez sur [F3 (NAME)].
5. Si vous désirez modifier le nom, appuyez sur [F1 (Name)] ; si vous désirez ajouter un commentaire au morceau, appuyez sur [F2 (Comnt)].

Vous pouvez également utiliser la molette TIME/VALUE pour modifier l'icône associée au morceau.

6. Avec les touches [▲], [▼], [◀] et [▶] ou la molette TIME/VALUE, entrez le nom du morceau.

Les touches de fonction se comportent comme ceci :

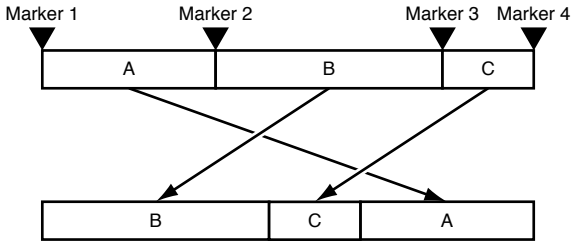


[F1 (Hist)]: Affiche la liste des 20 derniers noms attribués, un à la fois.
[F2 (Clr)]: Efface tous les caractères de la fenêtre
[F3 (Del)]: Efface le caractère sur lequel le curseur est positionné.
[F4 (Ins)]: Insère un espace là où le curseur est positionné.
[F5 (Write)]: Valide le nom, puis sort de l'écran.
[F6 (EXIT)]: Quitte l'écran sans valider le nom.

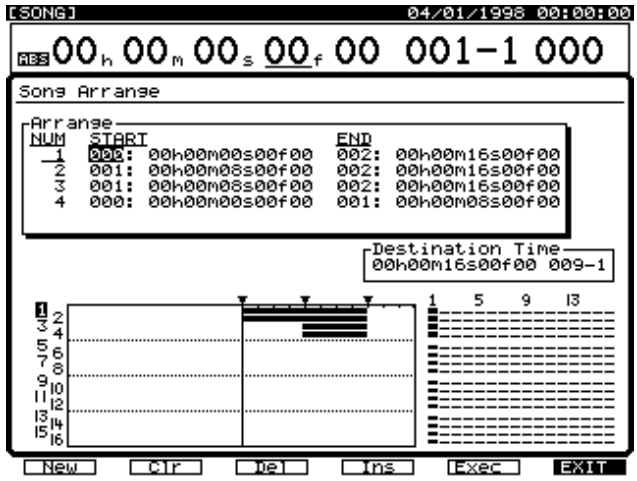
7. Une fois le nom ou le commentaire du morceau entré, appuyez sur [F5 (Write)].
8. Maintenez [SHIFT] enfoncée puis appuyez sur [STORE (ZERO)]. Le message "STORE OK?" apparaît à l'écran.
9. Appuyez sur [YES]. Le morceau est sauvegardé.
10. Appuyez sur [PLAY (DISPLAY)] pour revenir en mode Lecture.

Modifier la structure d'un Morceau (Song Arrange)

En déplaçant les Marqueurs, vous pouvez modifier l'ordre dans lequel les données du morceau seront lues, ce qui crée de fait de nouvelles Playlists. Ces opérations peuvent être annulées par la fonction Undo.



1. Suivez la procédure décrite dans "Utilisation des Marqueurs" (page 38), et posez des Marqueur de façon à délimiter les sections du morceau dont vous désirez modifier l'ordre de lecture.
2. Maintenez [SHIFT] enfoncée puis appuyez sur [F1 (SONG)]. L'icône du menu Song apparaît alors.
3. Appuyez sur [F6 (Arang)]. Si la mention "Arang" n'apparaît pas en regard de la touche [F6], alors appuyez sur [PAGE] jusqu'à ce que "Arang" apparaisse à l'affichage, puis appuyez sur [F6 (Arang)].



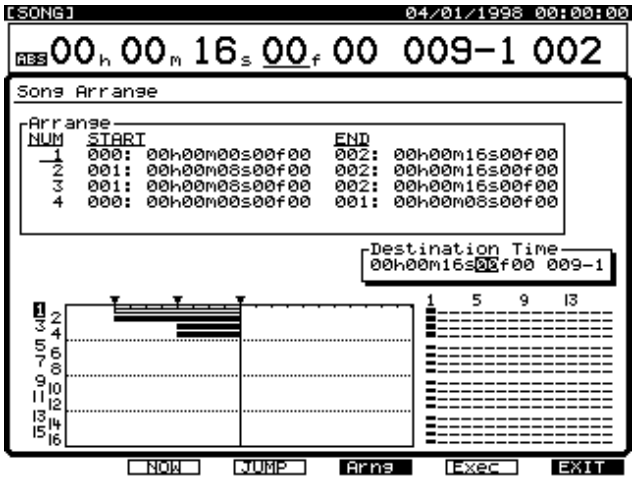
4. Appuyez sur [▲], [▼], [◀] et [▶] pour placer le curseur sur "Arrange".
5. Dans un premier temps, spécifiez le segment de départ. Tournez la molette TIME/VALUE pour désigner les numéros de Marqueurs aux positions de début et de fin, puis appuyez sur [ENTER (YES)].

6. Vous pouvez alors passer au segment suivant. Déplacez le curseur avec les touches [▲], [▼], [◄] et [►] et désignez ce segment suivant comme le premier (étape 5).

Vous pouvez redisposer de la sorte un maximum de 99 segments séparés. A présent, les touches de fonction se comportent comme suit :

[F1 (NEW)]: Spécifie le segment suivant.
[F2 (Clr)]: Efface la désignation du segment là où le curseur est positionné.
[F3 (Del)]: Efface le segment sur lequel le curseur est positionné.
[F4 (Ins)]: Insère une désignation de segment là où le curseur est positionné.
[F5 (Exec)]: Exécute la fonction Song Arrange.
[F6 (EXIT)]: Quitte l'écran Song Arrange.

7. Une fois tous les segments disposés dans l'ordre désiré, appuyez sur [►] pour placer le curseur sur "Destination Time".



8. Appuyez sur [◄] et [►] pour déplacer le curseur. Tournez la molette TIME/VALUE pour régler la position temporelle à laquelle doit commencer la nouvelle Playlist.

Les touches Fonction se comportent comme ceci:

[F2 (NOW)]: Entre automatiquement la position temporelle actuelle du curseur.
[F3 (JUMP)]: Va automatiquement à la position temporelle actuelle du curseur.
[F4 (Arrg)]: Positionne le curseur sur "Arrange"."
[F5 (Exec)]: Exécute la fonction Song Arrange.
[F6 (EXIT)]: Quitte l'écran Song Arrange.

***Si l'endroit où doit commencer la nouvelle Playlist se trouve avant la fin précédente du morceau, la Playlist d'origine (données de lecture) est réécrite. De surcroît, si l'endroit où doit commencer la nouvelle Playlist se trouve après le dernier Marqueur du morceau d'origine, un Marqueur est posé au début de la nouvelle Playlist.*

9. Appuyez sur [F5 (Exec)].

10 Un message de confirmation apparaît à l'écran. Appuyez sur [YES]. Si vous désirez annuler la procédure, alors appuyez sur [NO].

11. Une fois la fonction Song Arrange exécutée, retournez en Mode Lecture.

Scission de données musicales (Song Split)

Vous pouvez copier seulement certaines pistes, sélectionnées parmi toutes les pistes virtuelles, et créer sur le disque en cours un nouveau morceau, comportant uniquement ces pistes, copiées sans modifier le morceau en cours.

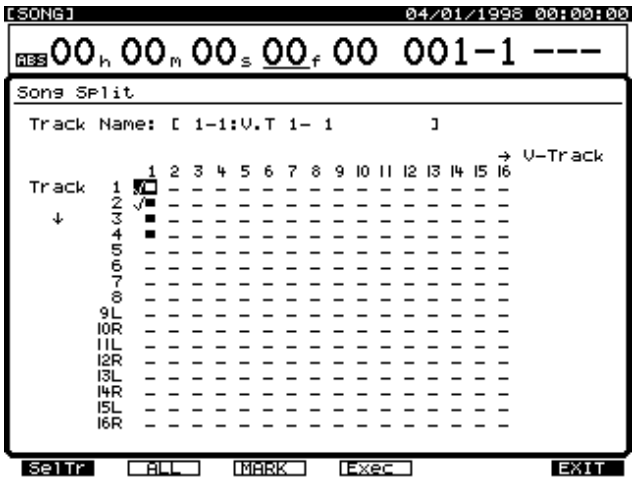
Ce nouveau morceau reprendra tous les réglages (Marqueurs, Locateurs, données d'Auto Mix, de table de tempo, de piste de synchro, de réglages système, etc.) de l'ancien, et ne s'en distinguera que par les données audio. Il se voit attribuer un nouveau nom, dont seul le dernier caractère diffère du nom de l'original. L'opération Song Split ne peut être exécutée s'il ne reste pas assez de place disponible sur le disque. Elle ne peut être annulée via la fonction Undo.

1. Maintenez [SHIFT] enfoncée puis appuyez sur [F1 (SONG)]. L'icône du menu Song apparaît alors.

2. Appuyez sur [F1 (Split)]. Si la mention "Split" n'apparaît pas en regard de la touche [F1], alors appuyez sur [PAGE] jusqu'à ce que "Split" apparaisse à l'affichage, puis appuyez sur [F1 (Split)].

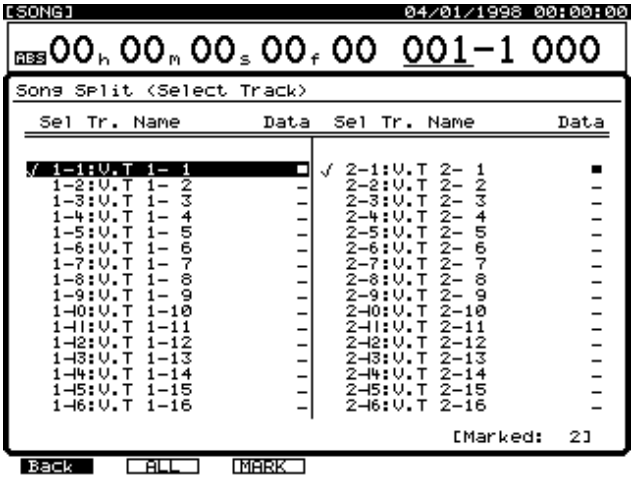
3. Appuyez sur les touches[▲], [▼], [◄] et [►] ou tournez la molette TIME/VALUE pour positionner le curseur sur la piste que vous désirez copier, puis appuyez sur [F3 (MARK)] ou [YES].

La piste contenant la marque est copiée.



4. Pour vérifier le nom de la piste, appuyez sur [F1 (SelTr)].

Si vous désirez alors poser une marque, appuyez sur [F1 (Back)].



Pose de marques

Lorsque le curseur se trouve sur “Track”, vous pouvez poser ou supprimer d’un coup toutes les marques sur les pistes sélectionnées. Par exemple, si vous positionnez le curseur sur “Track 1”, puis que vous appuyez sur [F3 (MARK)], les pistes virtuelles 1 à 16 de la piste 1 seront marquées.

En positionnant le curseur sur “V-Track”, vous pouvez alors poser des marques d’un coup sur le même numéro de piste virtuelle pour toutes les pistes. Par exemple, si vous positionnez le curseur sur “V-Track 1” puis que vous appuyez sur [F3 (MARK)], des marques seront posées sur les pistes virtuelles 1 des pistes 1 à 16.

En appuyant sur [F2 (ALL)], c’est sur toutes les pistes simultanément que vous pouvez poser ou supprimer des marques.

5. Appuyez sur [F4 (Exec)].

6. Un message de confirmation apparaît à l’écran. Appuyez sur [YES]. Si vous désirez annuler la procédure, alors appuyez sur [NO].

7. “STORE Current?” (“Mémoriser le morceau en cours ?”) apparaît à l’écran. Si vous désirez exécuter Song Split après avoir sauvegardé le morceau en cours, appuyez sur [YES] ; dans le cas contraire, appuyez sur [NO].

8. Une fois la fonction Song Split exécutée, retournez en mode Lecture.

Fusionner des données musicales (Song Combine)

La fonction Song Combine permet de récupérer toutes les pistes virtuelles d’un autre morceau enregistré sur le même lecteur en cours, puis d’effacer ce morceau. Toutes les données qui se trouvaient déjà dans le morceau en cours seront “écrasées” par les données déplacées. Si vous désirez garder intacts le morceau source ou le morceau destination du déplacement de données, faites-en des copies de sécurité (fonction Song Copy ou procédure d’archivage sur DAT).

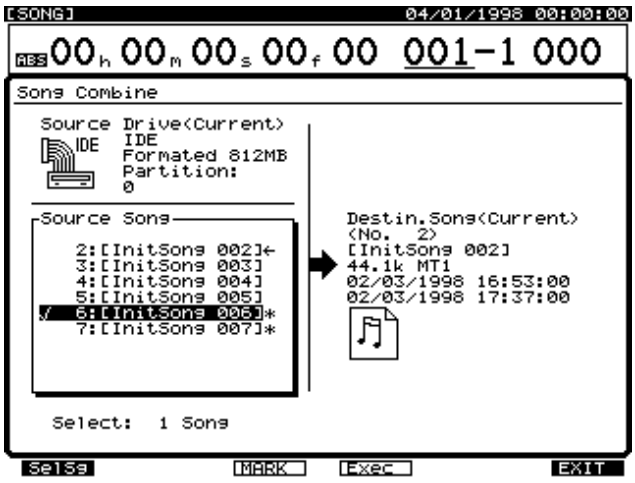
Pour pouvoir exécuter la fonction Song Combine, il faut que la fréquence d’échantillonnage et le mode d’enregistremnt des deux morceaux soient identiques.

Attention : les données copiées dans le morceau en cours ne contiennent que les données audio et les informations désignant les pistes sur lesquelles ces données audio sont enregistrées. Toutes les autres données - Marqueurs, Locateurs, Automix, tables de tempo, piste de synchro, configuration système - seront perdues.

1. Sélectionnez en premier le morceau-destination du déplacement de données.

2. Maintenez [SHIFT] enfoncée, puis appuyez sur [F1 (SONG)].

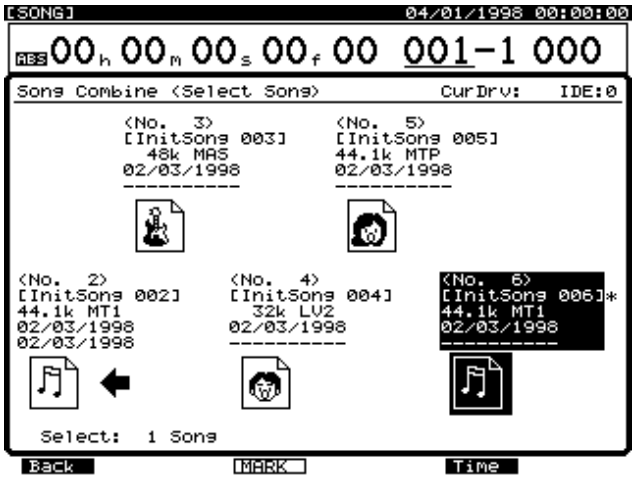
3. Appuyez sur [F2 (Combn)]. Si “Combn” n’apparaît pas en regard de la touche [F2], appuyez d’abord sur [PAGE] jusqu’à ce que “Combn” soit affiché, puis appuyez sur [F2 (Combn)].



4. Tournez la molette TIME/VALUE pour positionner le curseur sur le morceau source du déplacement, puis appuyez sur [F3 (MARK)]. Les morceaux portant une marque seront fusionnés.

Pour faire apparaître la liste des morceaux, appuyez sur [F1 (SelSg)]. Pour sélectionner le morceau de votre

choix, il suffit de tourner la molette TIME/VALUE, puis d'appuyer sur [F1 (Back)].



5. Appuyez sur [F4 (Exec)].
6. Un message de confirmation apparaît alors à l'écran. Appuyez sur [YES] ; si vous désirez annuler la procédure, alors appuyez sur [NO].
7. "STORE Current?" ("Sauvegarder le morceau en cours ?") apparaît alors à l'écran. Si vous désirez sauvegarder le morceau en cours, appuyez sur [YES] ; dans le cas contraire, appuyez sur [NO].
8. Une fois la fonction Song Combine exécutée, retournez en mode Lecture.

Atténuation des niveaux de chaque piste

Les atténuateurs numériques situés au début des voies permettent de modifier le niveau des voies d'entrée et de retour piste sans toucher aux faders, de "gonfler" le niveau de pistes enregistrées trop bas, d'éviter toute saturation consécutive à un écrêtage après passage du signal dans les égaliseurs, et de pouvoir travailler en toute circonstance avec les faders de voie dans une position voisine du repère 0 dB. Pour les régler, procédez comme suit :

1. Appuyez sur la touche SELECT de la voie d'entrée ou de retour piste dont vous désirez régler l'atténuateur.
2. Appuyez sur [F2 (ATT)]. Si la mention "ATT" n'apparaît pas en regard de la touche [F2], appuyez sur [PAGE] jusqu'à ce que "ATT" soit affiché, puis appuyez sur [F2 (ATT)].
3. Tournez la molette TIME/VALUE.

ATT (Attenuation)
Ce champ permet de régler l'atténuation (de -42 à +6 dB) du signal numérique en entrée de chaque voie.

4. Appuyez sur [PLAY (DISPLAY)] pour revenir en mode Lecture.

Si vous utilisez les entrées symétriques

Le VS-1680 possède en entrée des jacks (INPUT) de type TRS et des connecteurs de type XLR, dont voici le brochage :

Toutefois, certains appareils audio utilisent un câblage inversé en ce qui concerne le point chaud HOT (normalement TIP, 2) et le point froid COLD (normalement RING, 3). Les utiliser tels quels avec le VS-1680 provoquera des problèmes de placement stéréo, d'équilibre gauche-droite, et une perte de séparation gauche-droite lorsque vous utiliserez des sons stéréo. Dans de telles situations, il est nécessaire d'inverser la phase sur les voies incriminées.

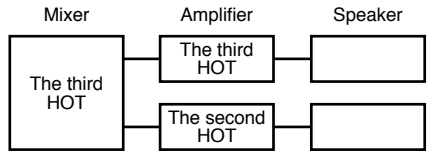
1. Appuyez sur la touche SELECT de la voie d'entrée ou de retour piste dont vous désirez inverser la phase.
2. Appuyez sur [F3(Phase)]. Si la mention "Phase" n'apparaît pas en regard de la touche [F3], appuyez sur [PAGE] jusqu'à ce que "Phase" soit affiché, puis appuyez sur [F3 (Phase)].
3. Tournez la molette TIME/VALUE.

Phase
Permet de sélectionner la phase (NRM, INV) pour chaque voie. En temps normal, c'est "NRM" qui est sélectionné.
NRM: Phase normale (celle du signal d'entrée est respectée).
INV: Phase inversée (opposition de phase entre le signal d'entrée et celui qui circule ensuite dans la tranche).

4. Appuyez sur [PLAY (DISPLAY)] pour revenir en mode Lecture.

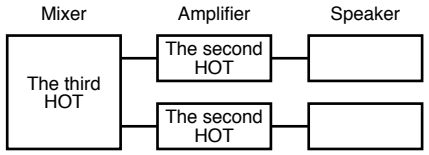
Cas où la non-concordance des phases est un problème

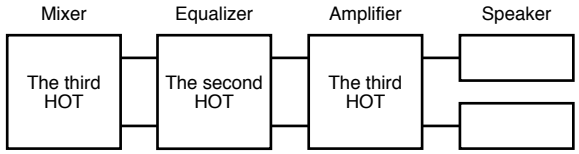
Dans la situation représentée ci-dessous, vous aurez un problème. Dans ce cas, il faut utiliser "INV". Si vous utilisez un certain nombre d'appareils, nous vous recommandons de confectionner des cordons modifiés pour ceux qui le nécessitent.



Cas où la non-concordance des phases n'est pas un problème

Dans les situations représentées ci-dessous, aucun problème n'apparaîtra. Vous pouvez donc sélectionner "NRM"





Assignation des sorties

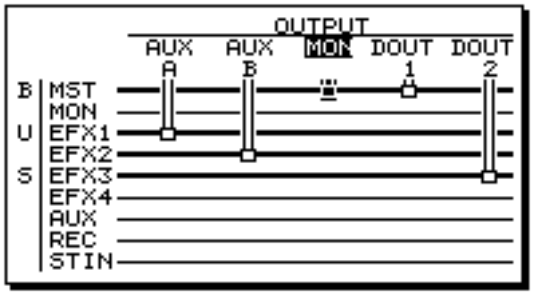
Le VS-1680 possède huit sorties analogiques sur cinch et deux sur connecteur numérique. Chacune de ces sorties peut se voir assigner un certain nombre de signaux. Procédez comme suit pour choisir ce que vous désirez envoyer sur telle ou telle sortie.

Prises MONITOR

1. Appuyez sur [MASTER].

Le bloc Master apparaît à l'écran.

2. Déterminez ce que vous désirez envoyer sur les prises MONITOR. Avec les touches [▲], [▼], [◄] et [►] positionnez le curseur sur le champ "OUTPUT (MON)", puis tournez la molette TIME/VALUE.



Mon (Monitor)

Permet de sélectionner quels signaux envoyer dans les prises MONITOR.

MST: Signal identique à celui présent sur les prises MASTER (bus MIX stéréo).

EFX1: Signal envoyé en entrée de l'effet EFX1.

EFX2: Signal envoyé en entrée de l'effet EFX2.

AUX1/EFX3: Signal collecté sur le bus AUX1. Si la carte EFFECT B est installée, signal envoyé en entrée de l'effet EFX3.

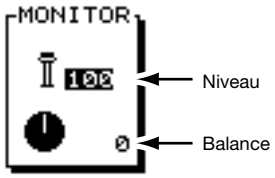
AUX2/EFX4: Signal collecté sur le bus AUX2. Si la carte EFFECT B est installée, signal envoyé en entrée de l'effet EFX4.

AUX3/AUX: Signal collecté sur le bus AUX3. Si la carte EFFECT B est installée, signal collecté sur le bus AUX.

REC: Sommation de tous les signaux présents sur le bus RECORDING.

ST IN: Signal assigné à la voie Stereo In.

3. Appuyez sur [F2 (Mon)]. Si la mention "Mon" n'apparaît pas en regard de la touche [F2], appuyez sur [PAGE] jusqu'à ce que "Mon" soit affiché, puis appuyez sur [F2 (Mon)].



(Niveau)
Ce champ permet d'ajuster le niveau (de 0 à 127) du signal présent sur les sorties MONITOR. C'est ce signal qui est ensuite ajusté avec le potentiomètre MONITOR du panneau de contrôle.

(Balance)
Ce champ permet d'ajuster la balance gauche-droite (L63-0-R63) du signal présent sur les sorties MONITOR.

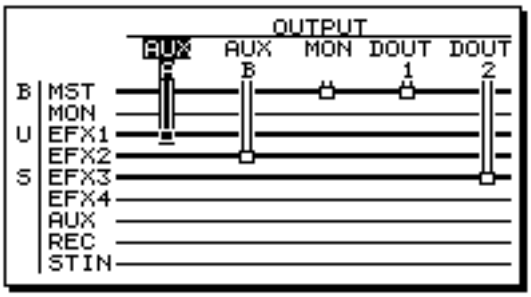
4. Appuyez sur [PLAY (DISPLAY)] pour revenir en mode Lecture.

Prises AUX A et B

1. Appuyez sur [MASTER]. Le bloc Master apparaît.

2. Appuyez sur [F3 (AUX.A)]. Si "AUX.A" n'apparaît pas en regard de la touche [F3], appuyez sur [PAGE] jusqu'à ce que "AUX.A" soit affiché, puis appuyez sur [F3 (AUX.A)].

3. Déterminez le signal de sortie envoyé aux prises AUX A en tournant la molette TIME/VALUE.



AUX A
Permet de sélectionner quels signaux envoyer dans les prises AUX A.

EFX1: Signal envoyé en entrée de l'effet EFX1.
EFX2: Signal envoyé en entrée de l'effet EFX2.
AUX1/EFX3: Signal collecté sur le bus AUX1. Si la carte EFFECT B est installée, signal envoyé en entrée de l'effet EFX3.
AUX2/EFX4: Signal collecté sur le bus AUX2. Si la carte EFFECT B est installée, signal envoyé en entrée de l'effet EFX4.
AUX3/AUX: Signal collecté sur le bus AUX3. Si la carte EFFECT B est installée, signal collecté sur le bus AUX.

4. Appuyez sur [PLAY (DISPLAY)] pour revenir en mode Lecture.

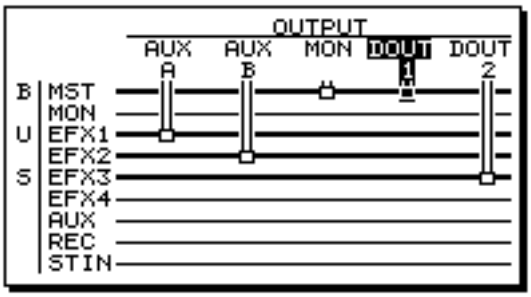
* *Les prises AUX B se configurent exactement de la même manière, sauf qu'au cours du point 2, il faut appuyer sur [F4 (AUX.B)].*

Connecteurs numériques DIGITAL OUT

1. Appuyez sur [MASTER].
Le bloc Master apparaît à l'écran.

2. Appuyez sur [F5 (DOUT1)]. Si la mention "DOUT1" n'apparaît pas en regard de la touche [F5], appuyez sur [PAGE] jusqu'A ce que "DOUT1" soit affiché, puis appuyez sur [F5 (DOUT1)].

3. Déterminez ce que vous désirez envoyer sur les connecteurs DIGITAL OUT en tournant la molette TIME/VALUE.



DOUT1 (DIGITAL OUT1)
Permet de sélectionner quels signaux envoyer dans le connecteur (coaxial) DIGITAL OUT1.

MST: Signal identique à celui présent sur les prises MASTER (bus MIX stéréo).
MON: Signal identique à celui présent sur les prises MONITOR.
EFX1: Signal envoyé en entrée de l'effet EFX1.
EFX2: Signal envoyé en entrée de l'effet EFX2.
AUX1/EFX3: Signal collecté sur le bus AUX1. Si la carte EFFECT B est installée, signal envoyé en entrée de l'effet EFX3.
AUX2/EFX4: Signal collecté sur le bus AUX2. Si la carte EFFECT B est installée, signal envoyé en entrée de l'effet EFX4.

AUX3/AUX: Signal collecté sur le bus AUX3. Si la carte EFFECT B est installée, signal collecté sur le bus AUX.

4. Appuyez sur [PLAY (DISPLAY)] pour revenir en mode Lecture.

* *Le connecteur (optique) DIGITAL OUT2 se configure exactement de la même manière, sauf qu'au cours du point 2, il faut appuyer sur [F6 (DOUT2)].*

DIRECT OUT

Vous pouvez également envoyer sur les prises analogiques 1 à 8 les signaux séparés correspondant aux pistes 1 à 8 ou 9/10 à 15/16.

1. Appuyez sur [MASTER].
Le bloc Master est alors affiché.

2. Appuyez sur [F5 (DIR)]. Si la mention "DIR" n'apparaît pas en regard de la touche [F5], appuyez sur [PAGE] jusqu'A ce que "DIR" soit affiché, puis appuyez sur [F5 (DIR)].

DIR OUT (Sorties directes)

Ce champ permet de sélectionner si c'est le bloc de pistes 1 à 8 ou 9 à 16 qui se retrouve envoyé sur les prises séparées. Dans ce cas, les prises MONITOR et AUX sont indisponibles...

Cinch MASTER (L) 1 Piste 1 ou 9
Cinch MASTER (L) 2 Piste 2 ou 10
Cinch AUX A (L) 3 Piste 3 ou 11
Cinch AUX A (L) 4 Piste 4 ou 12
Cinch AUX B (L) 5 Piste 5 ou 13
Cinch AUX B (L) 5 Piste 6 ou 14
Cinch MONITOR (L) 7 Piste 7 ou 15
Cinch MONITOR (L) 8 Piste 8 ou 16

3. Appuyez sur [PLAY (DISPLAY] pour revenir en mode Lecture.

* *Les signaux des pistes 7 et 8 ou 15 et 16 se retrouvent également sur la prise casque. Les signaux disponibles au niveau des connecteurs DIGITAL OUT sont spécifiés dans le Master Block (voir page 173).*

Vérification du bon état d'un lecteur (Drive Check)

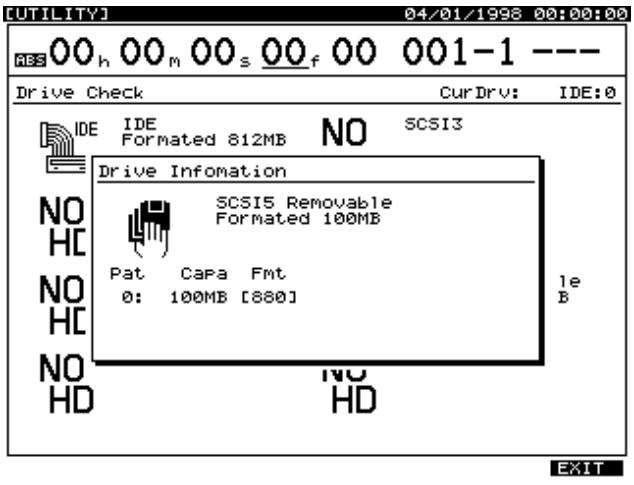
Vous pouvez examiner le lecteur que vous utilisez, afin d'être sûr qu'il est lu correctement. Cette fonction s'appelle **Drive Check**. En cas de problème survenu en cours de Song Copy (voir page 113) ou de backup sur DAT (voir page 141), vous pouvez ainsi déterminer si la cause du problème se trouve dans le morceau sauvegardé sur le disque - que ce soit au niveau des connexions ou d'autre chose. Si les données ne peuvent être lues correctement, l'affichage indiquera le nom du morceau où l'erreur s'est produite.

1. Maintenez [SHIFT] enfoncée puis appuyez sur [F6 (UTILITY)]. L'icône du menu Utility apparaît.

2. Appuyez sur [F5 (DrChk)]. Si la mention "DrChk" n'apparaît pas en regard de la touche [F5], appuyez sur [PAGE] jusqu'A ce que "DrChk" soit affiché, puis appuyez sur [F5 (DrChk)].
La liste des lecteurs actuellement connectés au VS-1680 apparaît alors à l'écran.

3. Appuyez sur [▲], [▼], [◄] et [►]pour positionner le curseur sur le nom du lecteur que vous désirez examiner.
A ce stade, les touches Fonction possèdent les rôles suivants :

[F3 (Info)]: Affiche les informations concernant le lecteur.
[F4 (Exec)]: Exécute la vérification du lecteur.
[F5 (EXIT)]: Pour sortir de l'écran.



4. Une fois que vous avez sélectionné le lecteur que vous désirez vérifier, appuyez sur [F4 (Exec)].

5. Un message de confirmation vous demandant si vous désirez vraiment vérifier le disque apparaît à l'écran. Appuyez sur [YES].

6. La mention "STORE Current?" apparaît à l'écran. Si vous désirez sauvegarder le morceau en cours, appuyez sur [YES] ; dans le cas contraire, appuyez sur [NO]. **Si vous avez sélectionné un morceau de démonstration, appuyez sur [NO].**

7. La fonction Drive Check est alors exécutée, et l'avancement de l'opération est indiquée à l'écran. N'éteignez pas l'appareil avant la fin de l'opération !

Pour annuler la vérification du lecteur

Si vous désirez annuler la vérification du lecteur, procédez comme suit :

1. Appuyez sur [EXIT (NO)].
La mention "Cancel?" apparaît alors à l'écran.

2. Appuyez sur [YES].
L'opération de vérification du lecteur est annulée.

8. A l'issue de la vérification du lecteur, l'écran peut indiquer les mentions suivantes :

Si l'écran indique "No Err"

9-1. Le disque a été lu entièrement, et aucune erreur ne s'est produite. Appuyez sur [YES] pour revenir au mode Lecture.

Si l'écran indique "__Err"

Le chiffre souligné indique le nombre d'erreurs rencontrées en cours de lecture. Tournez la molette TIME/VALUE.
L'affichage indiquera "Err" pour les endroits où une erreur a été trouvée. Ceux où la mention "OK" apparaît ne posent aucun problème.

ResultList (résultats du Drive Check)

System: Emplacements où se trouvent les données de base utilisées par le VS-1680 pour l'enregistrement et la lecture.
Song List: Emplacements où se gèrent les données sauvegardées.
InitSong 001:
InitSong 002: Tous les morceaux apparaissent ainsi (mais avec leur vrai nom).
:
InitSong 200:

ClusterInfo. (informations Cluster)

Total: Nombre total de clusters sur le disque.
Defect: Nombre de clusters repérés comme inutilisables.
Used: Nombre de clusters actuellement utilisés.
Free: Nombre de clusters actuellement disponibles.
X-LinkErr: Nombre de clusters avec liens croisés.
LooseArea: Nombre de clusters avec liens perdus.
IllegalDIR: Nombre de répertoires dont le contenu est erroné.
ReadError: Nombre d'erreurs de lecture détectées par cette opération.

Clusters

Le terme "cluster" (bloc) désigne la plus petite unité de mémoire utilisée par le VS-1680 pour gérer les données sur un lecteur. Physiquement, les plus petites zones de mémoire adressables sur un disque correspondent A un secteur ou à un bloc. Par exemple, le VS-1680 est conçu pour utiliser des disques formatés à 512 octets par secteur. Lorsqu'il gère des données de morceau, il regroupe 64 secteurs dans un cluster. Autrement dit, un cluster correspond à 512 octets x 64 secteurs, soit 32768 octets, ou encore 32 Kilo-octets (32 Ko).

Cross Link

Cette erreur fait qu'un même cluster est détecté comme appartenant à deux morceaux ou plus. Dans ce cas, vous entendrez au beau milieu d'un morceau une partie appartenant à un autre morceau ! Une telle condition d'erreur porte le nom de **Cross Link**, ou "lien croisé".

Loose Areas

Cette erreur se produit lorsque des clusters qui ne sont inclus dans aucun morceau sont détectés comme contenant des données valides. Dans ce cas, le VS-1680 refuse d'y stocker des données. Ces régions inutilisables portent le nom de **Loose Areas**, ou "régions non assignées"

Directories

Pour faciliter leur gestion, le VS-1680 regroupe sous forme de fichiers les données (audio, valeurs de paramètres...) qu'il stocke sur le disque. Pour pouvoir en gérer facilement un plus grand nombre, il dresse une liste des noms de fichiers, avec leurs emplacements sur le disque, correspondant aux zones où les données correspondantes sont stockées. Ces listes portent le nom de Directories, ou répertoires").
Le message "IllegalDIR" apparaît lorsque cette liste est incorrecte. Par exemple, ce message apparaîtra si les données d'un certain fichier sont supposées être enregistrées sur une zone du disque qui n'existe pas dans la réalité, ou si la liste elle-même devient irrémédiablement illisible.

Si une erreur disque est détectée, il est possible de n'effacer que les données perdues à cause de cette erreur. Autrement dit, le disque peut être ramené à un état autorisant une exploitation sans problème, en conservant le plus possible de données non entachées d'erreur.

* *Cette procédure ne corrige en rien les erreurs du disque : elle ne fait qu'effacer lez zones défectueuses. Autrement dit, selon l'endroit où l'erreur s'était produite sur le disque, une prise pourtant enregistrée correctement ne sera plus lisible, des données Auto Mix seront perdues, ou même le morceau tout entier peut être effacé. Si l'erreur s'est produite au sein d'un fichier Système ou dans la liste des morceaux, les conséquences peuvent être d'autant plus graves.*

9-2. Appuyez sur [ENTER (YES)].
Un message de confirmation apparaît à l'écran.

9-3. Le message "You'll Lose Data ("Vous allez perdre des données") apparaît à l'écran. Appuyez sur [YES].
La fonction Recover ("Récupération") est alors exécutée. Si vous désirez annuler l'opération, appuyez sur [NO].

9-4. Une fois la récupération terminée, les résultats apparaissent à l'écran. Les morceaux partiellement altérés portent la mention "Adj" ; les morceaux effacés portent la mention "Del". Les morceaux non modifiés ne portent aucune indication. Vérifiez bien l'affichage.

RecoverResult (Recovery result)
InitSong 001:
InitSong 003: Tous les morceaux modifiés (en fait, c'est leur vrai nom qui est affiché).
:
InitSong 200:

ClusterInfo. (informations Cluster)
Total: Nombre total de clusters sur tout le disque.
Defect: Nombre de clusters repérés comme inutilisables.
Used: Nombre de clusters actuellement utilisés.
Free: Nombre de clusters actuellement disponibles.

9-5. Appuyez sur [ENTER (YES)] pour revenir en mode Lecture.

Chapitre 12 - Réglages globaux et vérification des conditions

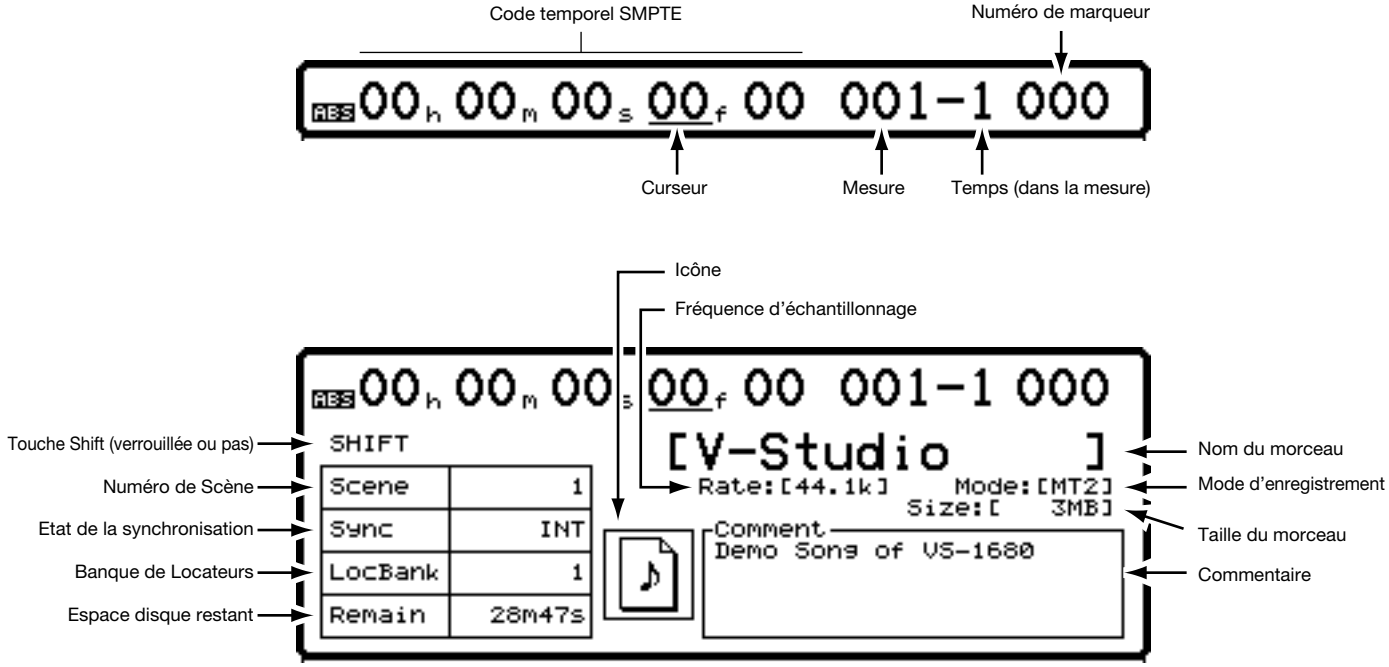
Ce chapitre décrit les réglages affectant les fonctions générales du VS-1680.

Changer le contenu de l'écran

En mode Lecture, l'écran graphique est séparé en différentes zones. Utiliser les touches [▲], [▼], [◀] et [▶] ou bien la molette TIME/VALUE pour effectuer diverses opérations dans chacune des zones. La région active est surlignée par un trait épais. Le changement de région se fait en appuyant sur [SHIFT] et [▲] ou [▼].

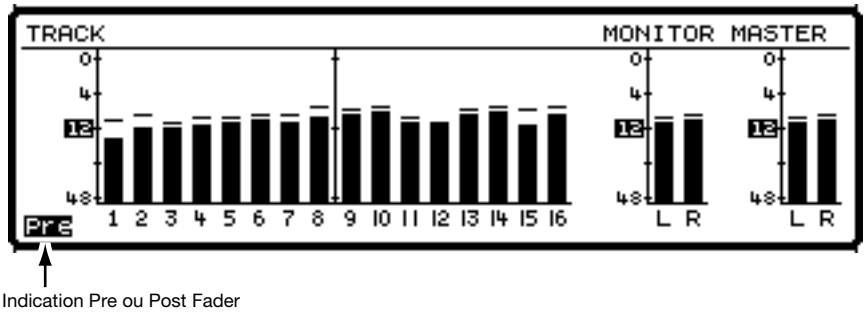
Partie supérieure de l'écran

La position temporelle du morceau en cours de lecture s'affiche ici en code SMPTE. Pour déplacer cette position, appuyez sur [◀] et [▶] afin de sélectionner celle que vous voulez atteindre, puis tournez la molette TIME/VALUE pour effectuer le changement. A chaque pression sur [PLAY (DISPLAY)], ce qui apparaît dans l'écran change. Avec [▲] et [▼], vous pouvez sélectionner une piste pour le Scrub, etc.



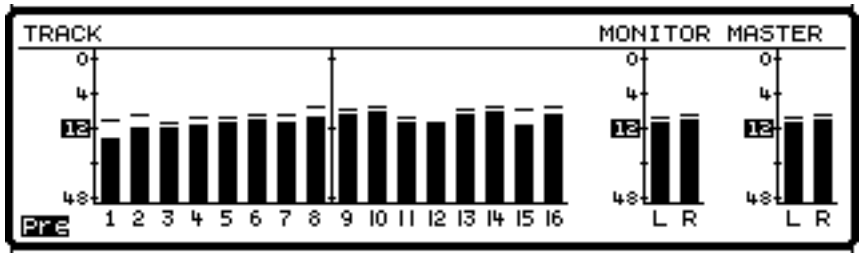
Partie centrale de l'écran

C'est ici que sont affichés les niveaux. A chaque fois que vous enfoncez [SHIFT] et appuyez sur [PLAY (DISPLAY)], les niveaux apparaissent ou disparaissent de l'afficheur.

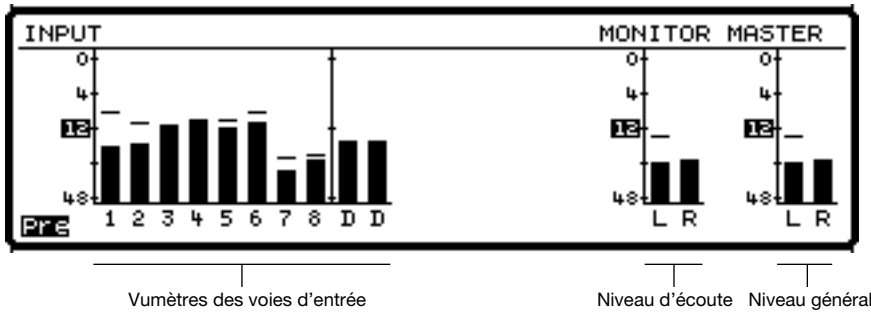


Chacune des touches de fonction opère de la manière indiquée.

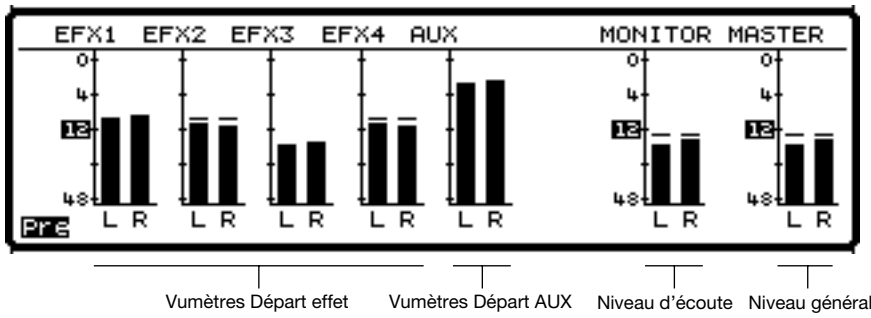
[F1 (LMTrk)]: Affiche les niveaux de la console de retour pistes.



[F2 (LM In)]: Affiche les niveaux de la console d'entrée

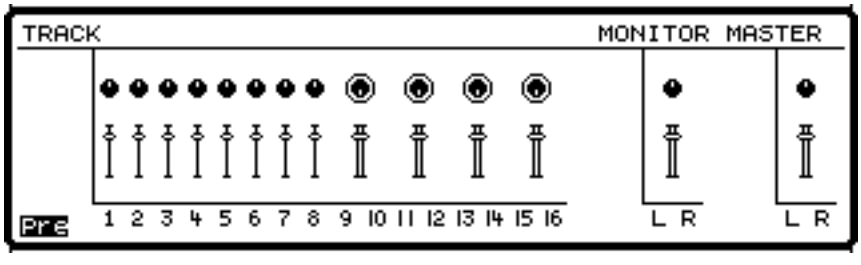


[F3 (LMAux)]: Affiche les niveaux des bus EFFECT et AUX



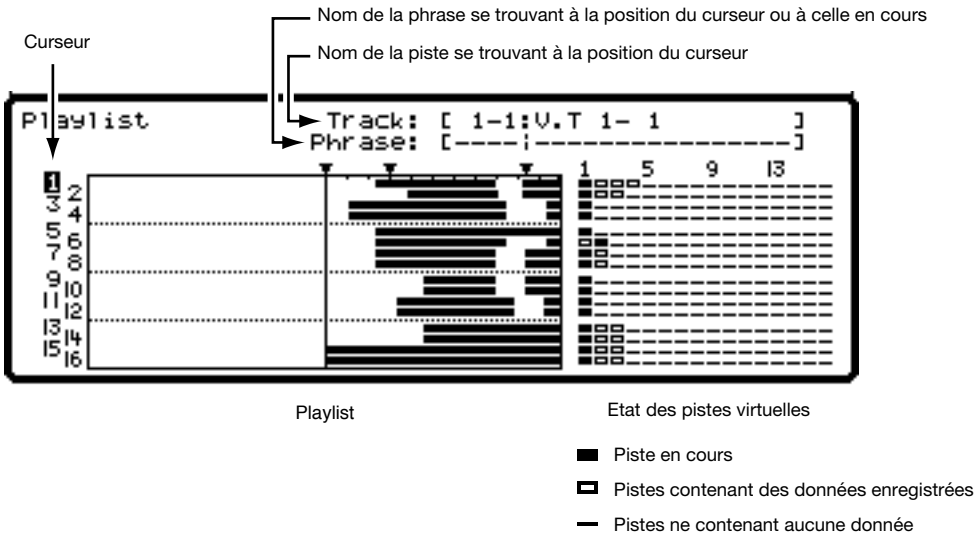
[F4 (PRE)] ou [F4 (POST)]: Cette fonction permet l'affichage du niveau du signal avant de passer par le Fader (Pre) et après avoir été ajustée par celui-ci (Pst).

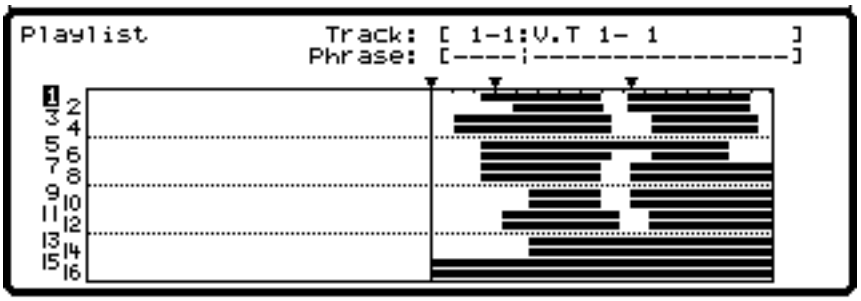
[F5 (F/P)] ou [F5 (Meter)]: Cette fonction permet l'affichage des niveaux, des panoramiques et les positions des faders pour chaque canal.



Partie inférieure de l'écran

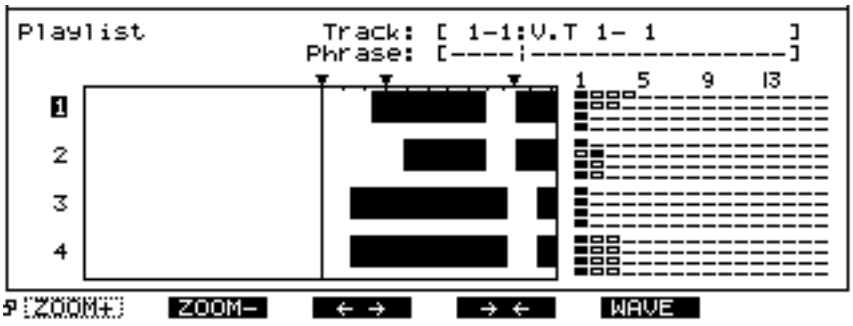
Ces zones affichent la Playlist. A chaque fois que vous enfoncez [SHIFT] et que vous appuyez sur [PLAY (DISPLAY)], l'affichage apparaît ou disparaît.



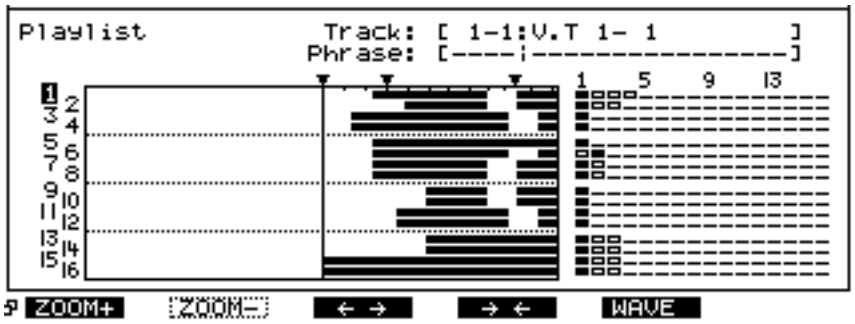


A présent, chacune des touches de fonction suivant opère de la manière indiquée.

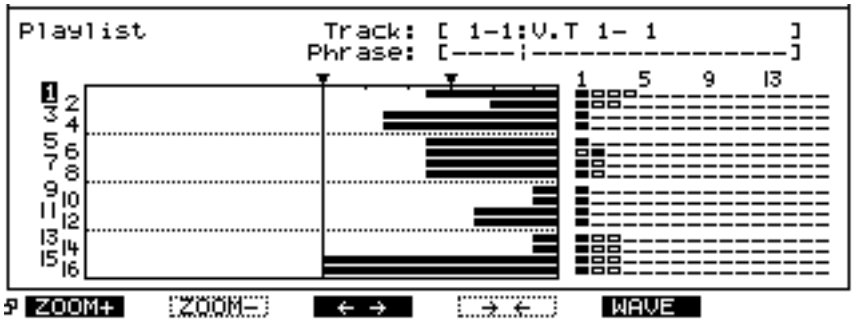
[F1 (ZOOM+)]: Agrandit (en 3 étapes) l'affichage de la Playlist dans la zone de Piste. Si la forme d'onde est affichée, ceci agrandit l'affichage de la forme d'onde se trouvant dans cette zone.



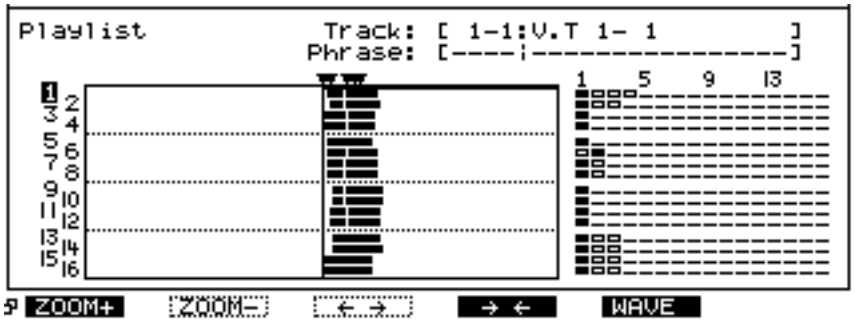
[F2 (ZOOM-)]: Réduit (en 3 étapes) l'affichage de la Playlist dans la zone de Piste. Si la forme d'onde est affichée, ceci réduit l'affichage de la forme d'onde se trouvant dans cette zone.



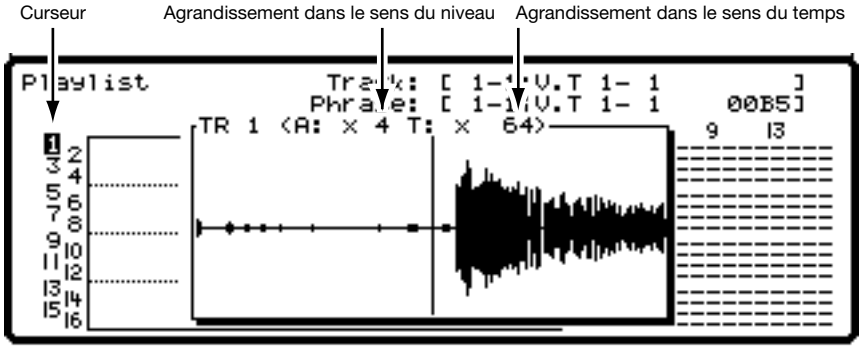
[F3 (← →)]: Agrandit (en 4 étapes) l'affichage de la Playlist dans la zone de temps. Si la forme d'onde est affichée, ceci agrandit l'affichage de la forme d'onde se trouvant dans cette zone.



[F4 (→ ←)]: Réduit (en 4 étapes) l'affichage de la Playlist dans la zone temporelle. Si la forme d'onde est affichée, ceci réduit l'affichage de la forme d'onde se trouvant dans cette zone.



[F5 (WAVE)]: Affiche la forme d'onde des sons enregistrés sur les pistes. En appuyant une fois de plus elle disparaît de l'écran. Vous pouvez sélectionner la piste désirée, soit en tournant la molette TIME/VALUE soit en appuyant sur [▲], [▼], [◄] et [►]lorsque la partie inférieure de l'afficheur est surlignée d'une ligne épaisse.



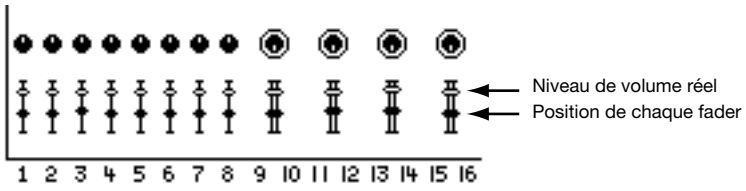
* *Lorsque la forme d'onde est affichée, si le degré d'agrandissement dans le sens du temps est compris entre 16 et 4096 fois, il se peut que ce qui est affiché ne soit pas tout à fait précis. Il convient de penser l'affichage comme une sorte de point de référence. Si vous désirez que l'affichage soit montré d'une façon plus précise, il vaut mieux sélectionner une autre valeur d' agrandissement.*

Réglages système sur chaque morceau (Paramètres Système)

Les réglages peuvent être généralement sauvegardés dans n'importe quel morceau. Ces réglages seront perdus si la machine est éteinte sans que les morceaux soient sauvegardés, ou si les réglages Systèmes sont réinitialisés à leurs valeurs d'origine.

Avoir un changement de volume dès que les Faders se déplacent

Quand vous appuyez sur [FADER] pour passer des voies d'entrée aux voies de retour pistes ou pour rappeler des Scènes, il se peut que les positions des Faders ne correspondent plus aux réglages de volume réels. Dans ce cas, la position de chaque Fader est représentée par un point noir et le niveau réel est représenté par un rond blanc. Utilisez la procédure qui suit quand vous souhaitez avoir le changement de volume dès que les faders sont déplacés.



1. Maintenez [SHIFT] et appuyez sur [F5 (SYSTEM)].
L'icône du menu System apparaît. Si l'icône du menu System n'apparaît pas, appuyez sur [F6 (EXIT)].

2. Appuyez sur [F1 (SYSPM)]. Si "SYSPM" n'apparaît pas en [F1], appuyez d'abord sur [PAGE] jusqu'à l'apparition de "SYSPM" puis sur [F1 (SYSPM)].

3. Appuyez sur [▲], [▼], [◄] et [►] pour déplacer le curseur sur "Fader Match", puis tournez la molette TIME/VALUE. Si "Fader Match" n'apparaît pas, appuyez alors [F1 (Prm1)].

Fader Match

Ici, le Fader est sélectionné pour contrôler le son s'il y a un décalage entre la positon du fader et le niveau de volume réel.

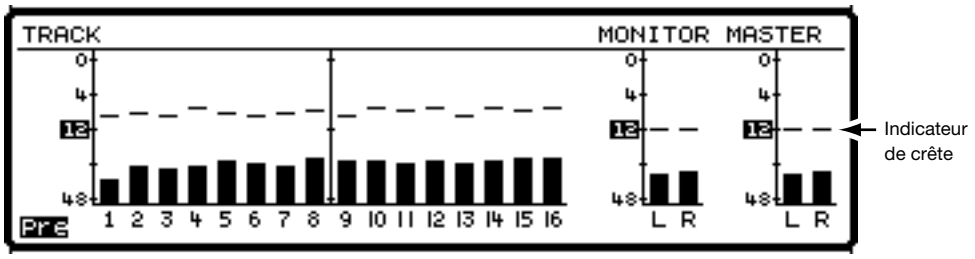
Jump: La valeur réelle changera dès que le Fader est déplacé.

Null: Aucun changement ne sera fait tant que le Fader ou le bouton de panoramique ne sera pas replacé à sa valeur réelle.

4. Appuyez sur [PLAY (DISPLAY)] pour revenir au mode lecture.

Conserver les niveaux de crête

Vous pouvez conserver l'affichage des valeurs maximales (crêtes) lorsque les vumètres apparaissent dans l'écran graphique.



1. Maintenez enfoncé [SHIFT] et appuyez sur [F5 (SYSTEM)].

L'icône du menu système est affichée. Si l'icône du menu système n'apparaît pas, alors appuyez sur [F6 (EXIT)].

2. Appuyez sur [F1 (SYSPM)]. Si "SYSPM" n'apparaît pas en [F1], appuyez d'abord sur [PAGE] jusqu'à ce que "SYSPM" soit affiché, puis appuyez sur [F1 (SYSPM)].

3. Appuyez sur [▲], [▼], [◀] et [▶] pour déplacer le curseur sur "Peak Hold Sw", puis tournez la molette TIME/VALUE. Si "Peak Hold Sw" n'apparaît pas, appuyez sur [F1 (Prm1)].

"Peak Hold Sw" (Peak Hold Switch)

Positionné sur "On", les vumètres de l'écran graphique conserveront l'affichage des niveaux maximum (crêtes).

4. Appuyez sur [PLAY (DISPLAY)] pour revenir au mode lecture.

Lorsque vous appuyez sur [PLAY (DISPLAY)], l'affichage des crêtes est réinitialisé (vidé). En faisant disparaître les vumètres de l'écran, ou en passant aux écrans des niveaux d'entrées, des niveaux de retour piste, des niveaux AUX, ou autres, l'affichage des crêtes est réinitialisé.

Vérifier l'espace disque disponible

La quantité d'espace disque disponible pour enregistrer le morceau en cours est affiché par "Remain" dans la partie supérieure de l'écran. Vous pouvez en choisir le type d'affichage.

* *"Remain" n'apparaît pas quand les vumètres sont affichés (p.177).*

1. Maintenez enfoncée [SHIFT] et appuyez sur [F5 (SYSTEM)]. L'icône du menu système s'affiche. Si l'icône du menu système n'apparaît pas, appuyez sur [F6 (EXIT)].
2. Appuyez sur [F1 (SYSPM)]. Si "SYSPM" n'apparaît pas en [F1], appuyez d'abord sur [PAGE] jusqu'à ce que "SYSPM" soit affiché, puis appuyez sur [F1 (SYSPM)].
3. Appuyez sur [▲], [▼], [◀] et [▶] pour déplacer le curseur sur "Remain Display", puis tournez la molette TIME/VALUE. Si "Remain Display" n'apparaît pas, appuyez sur [F1 (Prm2)].

Remain Display (Affichage de l'espace restant)

Sélectionne la façon dont l'espace disque restant disponible est indiqué.

Time: Indique le temps (minutes/secondes) restant pour l'enregistrement.
CapaMB: Montre la mémoire réelle (en méga-octets).
Capa %: Indique l'espace restant en pourcentage de l'espace disque total.
Event: Montre le nombre d'évènements utilisés dans l'enregistrement.

4. Appuyez sur [PLAY (DISPLAY)] pour revenir au mode lecture.

Lorsque vous utilisez une pédale (Foot Switch)

Lorsqu'une pédale de type interrupteur (comme la Roland DP-2 ou BOSS FU-5U) est connectée à la prise FOOT SWITCH, vous pouvez définir son fonctionnement.

1. Maintenez enfoncée [SHIFT] et appuyez sur [F5 (SYSTEM)]. L'icône du menu système s'affiche. Si l'icône du menu système n'apparaît pas, appuyez sur [F6 (EXIT)].
2. Appuyez sur [F1 (SYSPM)]. Si "SYSPM" n'apparaît pas en [F1], appuyez d'abord sur [PAGE] jusqu'à ce que "SYSPM" soit affiché, puis appuyez sur [F1 (SYSPM)].
3. Appuyez sur [▲], [▼], [◀] et [▶] pour déplacer le curseur sur "Foot Sw", puis tournez la molette TIME/VALUE. Si "Foot Sw" n'apparaît pas, appuyez sur [F1 (Prm2)].

Foot Sw (Foot Switch)

Configuration des fonctions de la pédale

Play/Stop: Chaque appui sur la pédale déclenche ou arrête la lecture du morceau.
Record: Fonctionne comme la touche [REC]. Permet de passer de l'enregistrement à la lecture lors d'un enregistrement en mode Punch-In manuel.
TapMarker: Fonctionne comme la touche [TAP]. Les marqueurs sont posés lorsque la pédale est enfoncée.
Next: Fonctionne de la même manière que la touche [NEXT]. A chaque fois que la pédale est enfoncée, elle rappelle le point de début ou de fin suivant d'une phrase. En appuyant sur la pédale en combinant [SHIFT], ceci rappelle le marqueur suivant.
Previous: Fonctionne de la même manière que la touche [PREVIOUS]. A chaque fois que la pédale est enfoncée, elle rappelle le précédent point de début ou de fin d'une phrase. En appuyant sur la pédale en combinant [SHIFT], ceci rappelle le précédent marqueur.
GPI: Contrôle le départ et l'arrêt de la lecture du morceau en accord avec le signal de déclenchement GPI reçu sur la prise FOOT SWITCH.

4. Appuyez sur [PLAY (DISPLAY)] pour revenir au mode lecture.

Réglages généraux du VS-1680 (Paramètres globaux)

Il s'agit des réglages relatifs au fonctionnement général du VS-1680.

Blocage de la fonction [SHIFT]

Vous pouvez temporairement maintenir l'accès aux fonctions qui sont normalement accessibles en appuyant sur [SHIFT]. Ceci vous permet d'afficher les icônes de menu de chaque mode et de sauvegarder des morceaux avec une seule main.

1. Maintenez enfoncé [SHIFT] et appuyez sur [F5 (SYSTEM)]. L'icône du menu System apparaît. Si l'icône du menu System n'apparaît pas, appuyez sur [F6 (EXIT)].
2. Appuyez sur [F2 (GLOBL)]. Si "GLOBL" n'apparaît pas en [F2], appuyez d'abord sur [PAGE] jusqu'à ce que "GLOBL" soit affiché, puis appuyez sur [F2 (GLOBL)].
3. Utilisez [▲], [▼], [◄] et [►] pour déplacer le curseur sur "Shift Lock", puis tournez la molette TIME/VALUE.

Shift Lock (Shift Lock Switch) Verrouillage de la touche Shift

Réglé sur "On" ce paramètre verrouille temporairement la fonction de la touche [SHIFT].

4. Appuyez sur [PLAY (DISPLAY)] pour revenir en mode Lecture.
5. Après quoi, le voyant lumineux de la touche [SHIFT] s'allume et s'éteint à chaque fois que cette touche est appuyée. [SHIFT] est validée quand son témoin est allumé. Ce verrouillage est annulé dès qu'une autre touche est appuyée, ou si la molette TIME/VALUE est tournée.

Faire apparaître l'icône du menu Song

1. Appuyez sur la touche [SHIFT] et relâchez-la immédiatement.

Le témoin de la touche s'allume. Quand les vumètres n'apparaissent pas, "SHIFT" est mentionné dans la partie supérieure de l'écran et montre que la fonction Shift Lock est active.

2. Appuyez sur [F1 (SONG)].

Le témoin de la touche s'éteint, et l'icône du menu Song (Morceau) apparaît à l'écran.

Quand vous enfoncez la touche [SHIFT]

Si [SHIFT] est maintenue enfoncée durant l'opération, la fonction Shift Lock sera ignorée. Pour exemple, si vous maintenez enfoncée [SHIFT] en appuyant sur [F1 (SONG)], la fonction Shift Lock ne peut pas être actionnée puisque vous enlevez votre doigt de [SHIFT]. La fonction [SHIFT] elle-même reste effective, c'est pourquoi l'icône du menu apparaît à ce moment-là. De plus, tourner la molette TIME/VALUE tout en appyant sur la touche [SHIFT] permet d'augmenter ou de diminuer la valeur des paramètres par un facteur de 10 (ou 1/10).

Utiliser le clavier numérique

Pour modifier la position temporelle d'un locateur ou en mode d'enregistrement Punch-In, vous pouvez utiliser les touches LOCATOR comme un clavier numérique pour entrer directement des chiifres. Dans ce cas, on peut sélectionner la façon dont les chiffres seront saisis.

1. Maintenez [SHIFT] et appuyez sur [F5 (SYSTEM)]. L'icône du menu System apparaît. Si l'icône n'apparaît pas, appuyez sur [F6 (EXIT)].
2. Appuyez sur [F2 (GLOBL)]. Si "GLOBL" n'apparaît pas en [F2], appuyez d'abord sur [PAGE] jusqu'à ce que "GLOBL" apparaisse à l'écran, puis appuyez sur [F2 (GLOBL)].
3. Appuyez sur [▲], [▼], [◄] et [►] pour déplacer le curseur sur "NUMERICS Type", alors tournez la molette TIME/VALUE.

NUMERICS Type

Règle la façon dont les chiffres sont entrés quand vous utilisez les touches LOCATOR comme clavier à dix touches.

Up: Les chiffres sont entrés à partir de la droite.
Down: Les chiffres sont entrés à partir de la gauche.

4. Appuyez sur [PLAY DISPLAY] pour revenir en mode Lecture.

Saisie de chiffres de droite à gauche

Par exemple, voyons comment saisir "01h23m45s00f" quand le paramètre Type NUMERICS est réglé sur "Up".

1. Appuyez sur [NUMERICS]. Le témoin de la touche s'allume.
2. Le curseur apparaît sur le chiffre de droite (sur les unités les plus petites). Appuyez sur les touches LOCATOR [1], [2], [3], [4], [5], [0], et [0], dans cet ordre.

Les chiffres apparaissent sur la droite et se décalent vers les unités les plus hautes au fur et à mesure que les autres chiffres sont entrés. Vous pouvez aussi déplacer le curseur à l'endroit voulu à l'aide des touches [◄]et [►].

3. Quand vous avez fini de saisir les chiffres, appuyez sur [ENTER (YES)].

La valeur numérique est validée et le témoin de la touche s'éteint.

Saisie de chiffres de gauche à droite

Maintenant voyons comment saisir "01h23m45s00f" quand le paramètre Type NUMERICS est réglé sur "Down".

1. Appuyez sur [NUMERICS]. Le témoin de la touche s'allume, et la position actuelle du morceau s'affiche.
2. Le curseur apparaît le chiffre de gauche (sur les unités les plus grandes). Appuyez sur les touches LOCATOR [1], [2], [3], [4], [5], [0], et [0], dans cet ordre.

Les chiffres apparaissent de la gauche vers la droite, comme ils ont été entrés. Vous pouvez aussi déplacer le curseur à l'endroit voulu à l'aide des touches [◄]et [►].

3. Quand vous avez fini de saisir les nombres, appuyez sur [ENTER (YES)].

La valeur numérique est validée et le témoin de la touche s'éteint.

Afficher les Mesures et les Battements

Si le métronome est utilisé et que des messages d'horloge MIDI sont transmis, la mesure et le battement du morceau peuvent apparaître dans l'écran graphique. Lorsque le VS-1680 est synchronisé avec un appareil externe ou en enregistrement selon une table de tempo préétablie, cela vous permet de faire fonctionner le VS-1680 comme si vous faisiez marcher un séquenceur MIDI. Configurez le son du métronome comme décrit dans "Entendre le métronome" (p. 164).

1. Maintenez enfoncé [SHIFT] et appuyez sur [F5 (SYSTEM)]. L'icône du menu System apparaît. Si elle n'apparaît pas, appuyez sur [F6 (EXIT)].
2. Appuyez sur [F2 (GLOBL)]. Si "GLOBL" n'apparaît pas en [F2], appuyez d'abord sur [PAGE] pour faire apparaître "GLOBL", puis sur [F2 (GLOBL)].
3. Utilisez [▲], [▼], [◄] et [►] pour déplacer le curseur sur "Measure Display", puis tournez la molette TIME/VALUE. Puis, sélectionnez "Always".

Measure Display (Affichage de la mesure)

Permet de choisir si la mesure et le battement seront affiché sur l'écran graphique.

Always: La mesure et le battement sont constamment affichés.

Auto: La mesure et le battement n'apparaissent pas quand le métronome n'est pas utilisé.

4. Appuyez sur [PLAY (DISPLAY)] pour revenir au mode Lecture.

Changer le n° d'ID SCSI du VS-1680

Quand un appareil SCSI est connecté au VS-1680, le n° d'ID SCSI de chaque appareil doit être réglé pour qu'aucun d'entre eux n'occupe le même numéro d'ID. Celui du VS-1680 est réglé sur "7" en usine. Lors de la connexion du VS-1680 et d'un autre appareil SCSI (lecteur Zip ou lecteur CD-R), veillez à régler le n° d'ID SCSI de ce dernier sur un numéro autre que "7". Si aucun autre n° ID SCSI n'est disponible, il est possible de changer le numéro ID SCSI du VS-1680.

1. Maintenez enfoncée [SHIFT] et appuyez sur [F5 (SYSTEM)]. L'icône du menu System apparaît. Si l'icône du menu System n'apparaît pas, appuyez sur [F6 (EXIT)].
2. Appuyez sur [F2 (GLOBL)]. Si "GLOBL" n'apparaît pas en [F2], appuyez d'abord sur [PAGE] jusqu'à ce que "GLOBL" apparaisse, puis appuyez sur [F2 (GLOBL)].
3. Utilisez [▲], [▼], [◄] et [►] pour déplacer le curseur sur "SCSI Self ID", puis tournez la molette TIME/VALUE.

SCSI Self ID (N° SCSI ID du VS-1680)

Ce champ permet le réglage du numéro interne d'ID SCSI (de 0 à 7) du VS-1680.

4. Maintenez enfoncée [SHIFT] et appuyez sur [STORE (ZERO)]. "STORE OK ?" apparaît dans l'afficheur.
5. Appuyez sur [YES]. Le morceau est sauvegardé.
6. Appuyez sur [PLAY (DISPLAY)] pour revenir au mode Lecture.

Le nouveau numéro d'ID SCSI sera effectif au prochain allumage du VS-1680.

S'il n'y a pas de disque dur installé

Même lorsqu'il n'y a pas de disque dur installé dans le VS-1680, celui-ci peut quand même être utilisé avec un lecteur Zip connecté sur la chaîne SCSI. Dans ce cas, il faut approximativement 30 secondes après allumage du VS-1680 pour vérifier la connexion interne du disque dur. Pour éviter cette attente, vous pouvez régler à l'avance le VS-1680 pour qu'il ne tente pas d'utiliser le disque dur interne.

1. Maintenez [SHIFT] et appuyez sur [F5 (SYSTEM)].
L'icône du menu System apparaît. Si l'icône du menu System n'apparaît pas, alors appuyez sur [F6 (EXIT)].

2. Appuyez sur [F2 (GLOBl)]. Si "GLOBL" n'apparaît pas en [F2], appuyez d'abord sur [PAGE] jusqu'à ce que "GLOBL" apparaisse, puis appuyez sur [F2 (GLOBL)].

3. Utilisez [▲], [▼], [◄] et [►] pour déplacer le curseur sur "IDE Drive", puis tournez la molette TIME/VALUE.

Lecteur IDE
Quand vous n'utilisez pas le disque dur interne, réglez-le sur "Off". Normalement, celui-ci est configuré sur "On".

4. Maintenez enfoncé [SHIFT] et appuyez sur [STORE (ZERO)]. "STORE OK ?" apparaît.

5. Appuyez sur [YES]
Le morceau est sauvegardé.

6. Appuyez sur [PLAY (DISPLAY)] pour revenir au mode Lecture.
Le nouveau numéro d'ID SCSI sera effectif au prochain allumage du VS-1680.

Changer le niveau auquel l'indicateur de crêtes s'allume

Vous pouvez modifier le niveau auquel l'indicateur de crêtes s'allume, en regard des entrées sons via les jacks INPUT (1-8).

1. Maintenez [SHIFT] et appuyez sur [F5 (SYSTEM)].
L'icône du menu System apparaît. Si l'icône du menu System n'apparaît pas, alors appuyez sur [F6 (EXIT)].

2. Appuyez sur [F2 (GLOBl)]. Si "GLOBL" n'apparaît pas en [F2], appuyez d'abord sur [PAGE] jusqu'à ce que "GLOBL" apparaisse, puis appuyez sur [F2 (GLOBL)].

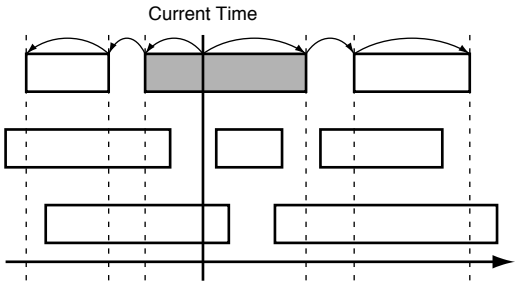
3. Utilisez [▲], [▼], [◄] et [►] pour déplacer le curseur sur "Input Peak Level", puis tournez la molette TIME/VALUE.

Input Peak Level
Ce champ permet de définir le niveau de volume auquel l'indicateur de crêtes s'allume.
CLIP : l'indicateur s'allume quand le son est altéré (distordu).
-3 dB : l'indicateur s'allume 3 dB avant l'altération du son.
-6dB : les voyants s'allument 6 dB avant l'altération du son.

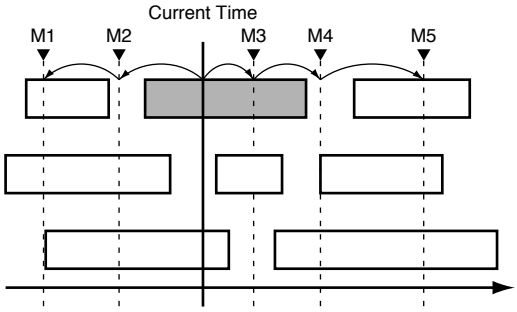
4. Appuyez sur [PLAY (DISPLAY)] pour revenir au mode Lecture.

Recherche des marqueurs en utilisant [PREVIOUS] et [NEXT]

Normalement, [PREVIOUS] et [NEXT] servent à déplacer la "tête de lecture" au début ou à la fin de la phrase précédente ou suivante de la piste sélectionnée.



Vous pouvez également modifier cette fonction de manière à ce qu'elle rappelle des marqueurs, comme on le ferait avec la touche "Skip" d'un lecteur CD.



1. Maintenez [SHIFT] et appuyez sur [F5 (SYSTEM)].
L'icône du menu System apparaît. Si l'icône du menu System n'apparaît pas, alors appuyez sur [F6 (EXIT)].

2. Appuyez sur [F2 (GLOBl)]. Si "GLOBL" n'apparaît pas en [F2], appuyez d'abord sur [PAGE] jusqu'à ce que "GLOBL" apparaisse, puis appuyez sur [F2 (GLOBL)].

3. Utilisez [▲], [▼], [◄] et [►] pour déplacer le curseur sur "PREVIOUS/NEXT Sw", puis tournez la molette TIME/VALUE.

PREVIOUS/NEXT Sw (PREVIOUS/NEXT Switch)
Ce champ permet de définir comment les touches [PREVIOUS] et [NEXT] fonctionnent.

PHRASE: [PREVIOUS] et [NEXT] servent à déplacer la "tête de lecture" vers le début ou la fin de la phrase précédente ou suivante.

MARKER: [PREVIOUS] et [NEXT] servent à déplacer la "tête de lecture" vers le marqueur précédent ou suivant.

4. Appuyez sur [PLAY (DISPLAY)] pour revenir au mode Lecture.

Ajuster la sensibilité des touches

Il existe un certain nombre de touches dont les fonctions changent si elles sont appuyées puis immédiatement relâchées ou si elles sont maintenues enfoncées

Touche STATUS

Appuyée/relâchée :	Change le statut de piste
Maintenue enfoncée :	Confirme le canal assigné à la piste

[EDIT (SOLO)]

Appuyée/relâchée :	Edite le Bloc Master
Maintenue enfoncée :	Engage la fonction Solo

[FADER (MUTE)]

Appuyée/relâchée :	Commute l'entrée/fader de la piste.
Maintenue enfoncée :	Active la fonction Mute (sourdine)

Vous pouvez spécifier la durée pendant laquelle la touche doit être maintenue enfoncée pour impliquer un changement de sa fonction.

1. Maintenez enfoncée [SHIFT] et appuyez sur [F5 (SYSTEM)].

L'icône du menu System apparaît. Si l'icône du menu System n'apparait pas, alors appuyez sur [F6 (EXIT)].

2. Appuyez sur [F2 (GLOBl)]. Si "GLOBL" n'apparaît pas en [F2], appuyez d'abord sur [PAGE] jusqu'à ce que "GLOBL" apparaisse, puis appuyez sur [F2 (GLOBL)].

3. Utilisez [▲], [▼], [◄] et [►] pour déplacer le curseur sur "Switching Time", puis tournez la molette TIME/VALUE.

Switching Time (Temps de commutation)
Ce champ permet de définir la durée pendant laquelle la touche doit être maintenue enfoncée (0.3 à 2.0 secondes) pour que le changement de fonction est lieu.

4. Appuyez sur [PLAY (DISPLAY)] pour revenir au mode Lecture.

Arrêter le ventilateur

Quand vous utilisez un microphone près du VS-1680 ou quand vous effectuez un mixage du VS-1680 vers un autre enregistreur, il se peut que le bruit du ventilateur du VS-1680 pose problème. Dans ce cas, vous pouvez l'arrêter temporairement.

1. Maintenez enfoncée [SHIFT] et appuyez sur [F5 (SYSTEM)].

L'icône du menu System apparaît. Si l'icône du menu System n'apparaît pas, alors appuyez sur [F6 (EXIT)].

2. Appuyez sur [F2 (GLOBl)]. Si "GLOBL" n'apparaît pas en [F2], appuyez d'abord sur [PAGE] jusqu'à ce que "GLOBL" apparaisse, puis appuyez sur [F2 (GLOBL)].

3. Utilisez [▲], [▼], [◄] et [►] pour déplacer le curseur sur "Fan Control", puis tournez la molette TIME/VALUE.

Fan Control (Contrôle du ventilateur)
Ce champ permet de définir la manière dont s'arrête le ventilateur.

Off: Le ventilateur n'est jamais arrêté (il fonctionne en permanence).

Play: Le ventilateur s'arrête pendant la lecture.

Rec&Play: Le ventilateur s'arrête définitivement pendant la lecture et l'enregistrement (et le mode d'attente Standby Record) pendant au moins 10 minutes.

* *La chaleur qui peut s'accumuler lorsque le ventilateur est arrêté pendant longtemps, par exemple durant une longue écoute ou quand vous le placez en mode d'attente d'enregistrement pendant un bon moment, peut causer des dommages au disque dur interne. Pour éviter ce problème, même quand "Fan Control" est réglé sur "Play", il est possible de régler le ventilateur de manière à ce que son arrêt soit automatiquement interdit (le ventilateur continue de fonctionner) selon une température donnée.*

Quand "Fan Control" est réglé sur "Rec & Play", le ventilateur s'arrête pendant la lecture et l'enregistrement (et le mode d'attente Standby Record) pour au moins 10 minutes. Dans ces conditions, évitez de répéter trop souvent des opérations d'enregistrement ou de lecture.

4. Appuyez sur [PLAY (DISPLAY) pour revenir au mode Lecture.

Réglages généraux pour l'écoute et l'enregistrement (Paramètres Play/Record)

Réglages permettant de définir les principes généraux d'utilisation des fonctions de lecture et d'enregistrement.

Contrôle permanent du niveau de la source d'entrée

Sur les voies pour lesquelles Track Status est réglé sur REC, la lecture d'un morceau en mode "prêt à enregistrer" (témoin REC clignotant) permet d'entendre ce qui est enregistré sur la piste, et pendant l'enregistrement (témoin REC allumé fixe) vous pourrez écouter la source d'entrée. Dès lors, le fait d'appuyer sur [STATUS] permet de passer de l'écoute de la piste à celle de la source d'entrée.
Il est également possible de faire des réglages pour que la source d'entrée soit toujours celle que l'on écoute.

1. Maintenez [SHIFT] et appuyez sur [F5 (SYSTEM)]. L'icône du menu System apparaît. Si l'icône du menu System n'apparaît pas, alors appuyez sur [F6 (EXTI)].

2. Appuyez sur [F3 (PLAY)]. Si "PLAY" n'apparaît pas en [F3], appuyez d'abord sur [PAGE] jusqu'à ce que "PLAY" apparaisse, puis sur [F3 (PLAY)].

3. Utilisez [▲], [▼], [◄] et [►] pour déplacer le curseur sur "Record Monitor", puis tournez la molette TIME/VALUE.

Record Monitor (Écoute de l'Enregistrement)
Ce champ permet de définir la commutation entre l'écoute de la piste et celle de la source.

AUTO: Pour passer de l'écoute de la piste à celle de la source.

SOURCE: Règle le VS-1680 pour écouter la source en permanence.

	A l'arrêt	Durant la lecture	Durant l'enreg.
AUTO	SOURCE	PISTE/SOURCE	SOURCE
SOURCE	SOURCE	SOURCE	SOURCE

4. Appuyez sur [PLAY (DISPLAY) pour revenir au mode Lecture.

Arrêt automatique

Vous pouvez provoquer l'arrêt automatique de la lecture d'un morceau à un marqueur donné.

1. Maintenez enfoncée [SHIFT] et appuyez sur [F5 (SYSTEM)]. L'icône du menu System apparaît. Si l'icône du menu System n'apparaît pas, appuyez sur [F6 (EXTI)].

2. Appuyez sur [F3 (PLAY)]. Si "PLAY" n'apparaît pas en [F3], appuyez d'abord sur [PAGE] jusqu'à ce que "PLAY" apparaisse, puis sur [F3 (PLAY)].

3. Utilisez [▲], [▼], [◄] et [►] pour déplacer le curseur sur "Marker Stop", puis tournez la molette TIME/VALUE. A présent, réglez ce pramètre sur "On".

Marker Stop (Arrêt sur un marqueur)
Lorsque ce paramètre est sur "On", la lecture du morceau s'arrête automatiquement dès que l'on parvient au marqueur désigné.

4. Appuyez sur [PLAY (DISPLAY)] pour revenir au mode Lecture.

5. Appuyez sur [PLAY] pour commencer la lecture du morceau. Quand le morceau parvient à l'endroit où se trouve le marqueur, la lecture s'arrête.

Si le bruit entre les segments est gênant

Dans le cas d'un raccord ou d'une coupure qui se produit lorsque l'enregistrement commence ou s'arrête, ou lors d'une copie de phrase, un bruit gênant peut se produire. Le VS-1680 atténue ces coupures de manière à ne plus les entendre. Si des bruits résiduels persistent malgré tout, vous pourrez ajuster la durée des fade-in et fade-out du VS-1680.

* *Il n'est pas possible de régler le temps de fade-in/fade-out à zéro. Dans certain cas, si vous copiez un son soutenu comme des cordes et que vous l'utilisez ailleurs, la coupure pourra devenir audible surtout s'il n'y a pas eu de fade.*

1. Maintenez enfoncée [SHIFT] et appuyez sur [F5 (SYSTEM)]. L'icône du menu System apparaît. Si l'icône du menu System n'apparaît pas, alors appuyez sur [F6 (EXTI)].

2. Appuyez sur [F3 (PLAY)]. Si "PLAY" n'apparaît pas en [F3], appuyez d'abord sur [PAGE] jusqu'à ce que "PLAY" apparaisse, puis appuyez sur [F3 (PLAY)].

3. Utilisez [▲], [▼], [◄] et [►] pour déplacer le curseur sur "Fade Length", puis tournez la molette TIME/VALUE.

Fade Length (Durée du Fade)
Ce champ permet de définir la durée (2, 10, 20, 30, 40, ou 50 ms) du fade-in ou du fade-out.

4. Appuyez sur [PLAY (DISPLAY)] pour revenir au mode Lecture.

Réinitialiser les réglages de Console et du Système

Après avoir effectué de nombreux réglages sur les consoles d'entrée et de retour piste, ainsi que sur le Bloc Master, de même après avoir changé le contenu des réglages Système, il est possible de rétablir les paramètres initiaux, tels qu'ils étaient lorsque vous avez commencé à créer un morceau.

* *Même si vous réinitialisez les réglages de morceau, de scènes, de table de tempo et de piste de synchro ne seront pas perdus. De plus, les réglages du lecteur IDE (p. 186), SCSI self ID (p. 185), Scene Mode (p. 140), Shift Lock (p. 184), et Numerics Type (p. 184) ne seront pas réinitialisés.*

1. Maintenez enfoncée [SHIFT] et appuyez sur [F5 (SYSTEM)].

L'icône du menu System apparaît. Si l'icône du menu System n'apparaît pas, alors appuyez sur [F6 (EXTI)].

2. Appuyez sur [F1 (INIT)]. Si "INIT" n'apparaît pas en [F1], appuyez d'abord sur [PAGE] jusqu'à ce que "INIT" apparaisse, puis appuyez sur [F1 (INIT)].

3. "Init Mixer / System PRM Sure ? " (Voulez-vous réinitialisez les paramètres de console et du système ?) apparaît à l'écran. Appuyez sur [YES]. Si vous voulez annuler l'opération, alors appuyez sur [NO].

4. Quand les conditions initiales sont rétablies, l'icône du menu System apparaît à l'écran.

Appuyez sur [PLAY (DISPLAY)] pour revenir au mode Lecture.

Pour voir apparaître un message à un moment spécifique

Le VS-1680 dispose d'une horloge interne, permettant d'allumer l'appareil automatiquement à moment donné, ou d'afficher un message de votre choix à l'écran (excepté lors de l'initialisation du lecteur et lors de certaines opérations). Il s'agit de la **fonction Alarme**. Utilisez-la, par exemple, pour afficher une date d'anniversaire, des voeux de fin d'année, ou pour vérifier la durée disponible pour la création d'un morceau.

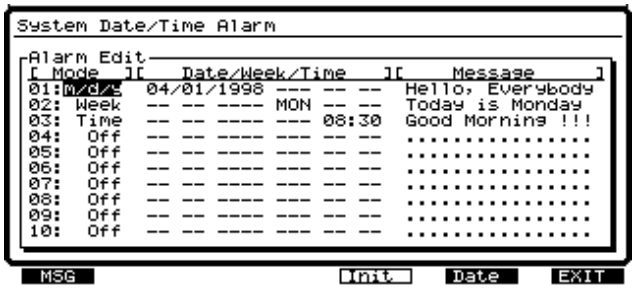
1. Maintenez enfoncé [SHIFT] et appuyez sur [F5 (SYSTEM)].

L'icône du menu System apparaît. Si l'icône du menu System n'apparaît pas, alors appuyez sur [F6 (EXTI)].

2. Appuyez sur [F2 (DATE)]. Si "DATE" n'apparaît pas en [F2], appuyez d'abord sur [PAGE] jusqu'à ce que "DATE" apparaisse, puis appuyez sur [F2 (DATE)].

3. Appuyez sur [F5 (Alarm)].

4. Utilisez [▲], [▼], [◄] et [►] pour déplacer le curseur. Spécifiez la date et l'heure à laquelle vous désirez faire apparaître le message.



Mode

Ce champ permet de définir la périodicité d'affichage du message :

Off: Aucun message n'apparaît.

m/d/y: Pour régler une date spécifique, définissant l'année et le mois, comme 1998/Avril/1 (1er Avril 1998) à laquelle le message apparaîtra.

m/d/-: Règle une date spécifique chaque année, définissant le mois et le jour, comme Avril/1 (chaque année le 1er Avril) à laquelle le message apparaîtra.

-/d/-: Règle le jour de chaque mois (comme le premier de chaque mois) auquel le message apparaîtra.

Week: Règle le jour de la semaine (le Dimanche de chaque semaine, par exemple) auquel le message apparaîtra.

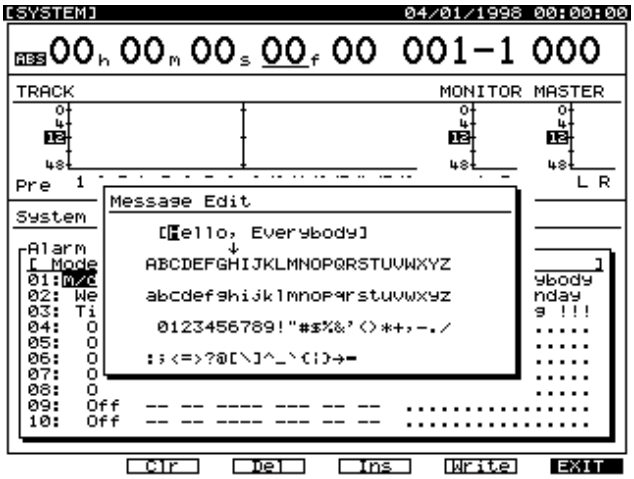
Time: Règle l'heure du jour (chaque jour à 8:00, par exemple) à laquelle le message apparaîtra.

Every: Pour régler le message qui apparaîtra chaque jour.

5. Appuyez sur [F1 (MSG)].

L'écran Message Edit apparaît à l'écran. Appuyez sur [▲], [▼], [◄] et [►] et tournez la molette TIME/VALUE pour entrer votre message.

A présent, les touches fonctionnent comme indiqué ci-dessous.



[F2 (Clr)]: Efface tous les caractères de la fenêtre.
[F3 (Del)]: Efface le caractère sur lequel le curseur est positionné.
[F4 (Ins)]: Insère un espace là où le curseur est positionné.
[F5 (Write)]: Confirme le message et sort de l'écran.
[F6 (EXIT)]: Sort de l'écran sans accepter le message.

6. Dès que vous avez entré votre message, appuyez sur [F5 (Write)].

Vous pouvez mémoriser jusqu'à dix messages à la fois. Répétez les étapes 4-6 si vous désirez entrer d'autres messages.

7. Appuyez sur [PLAY (DISPLAY)] pour revenir au mode Lecture..

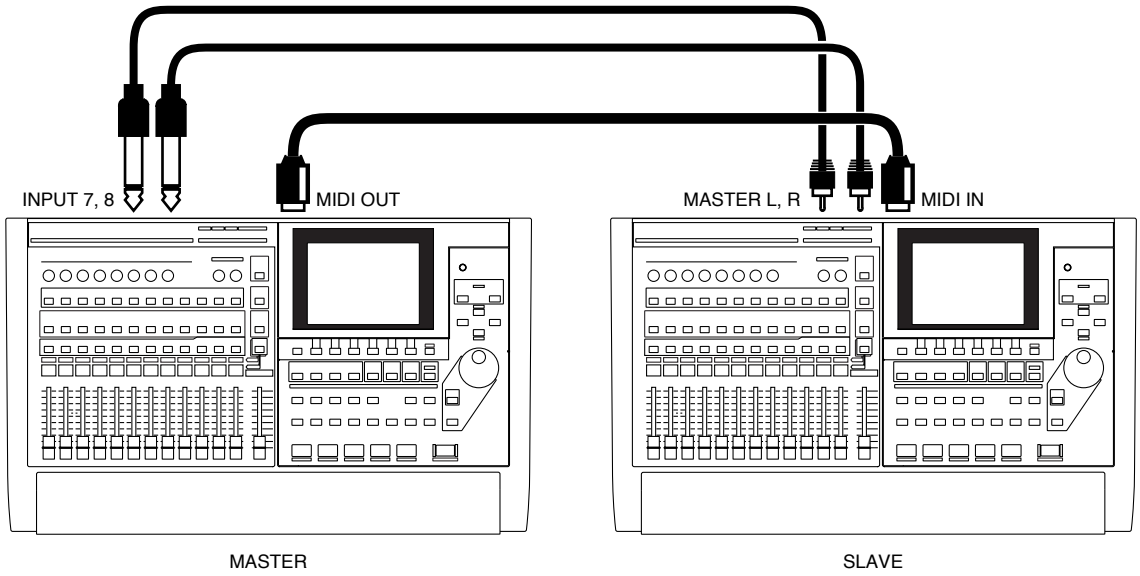
Chapitre 13 Tirer parti des avantages du VS-1680 (Idées et exemples)

Après avoir expliqué, dans les chapitres précédents, les différentes fonctions du VS-1680 et les connexions avec des appareils externes, il est temps à présent d'envisager des exemples pratiques d'utilisation et de livrer quelques astuces permettant de l'utiliser plus efficacement encore. Appuyez d'abord sur [PLAY (DISPLAY)] et partez à chaque fois du mode Lecture.

Synchroniser le fonctionnement de deux VS-1680

Le VS-1680 est compatible MMC (MIDI Machine Control)/MTC (MIDI Time Code). Nous allons voir comment synchroniser deux VS-1680 ensemble. L'un sera maître MMC/MTC, l'autre esclave. Connectez les deux appareils comme indiqué ci-dessous :

? **MMC** (Annexes p. 64)



Dans cet exemple, vous pouvez utiliser l'entrée Stereo In (voir page 162) du maître pour récupérer le mixage réalisé sur l'esclave. Ajustez d'abord les niveaux des pistes sur les deux machines. Bien sûr, vous pouvez également envoyer les sorties des VS-1680 maître et esclave sur une console séparée. Veuillez noter qu'il est impossible de relier en numérique le maître et l'esclave.

Configuration du VS-1680 maître

1. Maintenez [SHIFT] enfoncée, puis appuyez sur [F5 (SYSTEM)].
L'icône du menu System apparaît alors. Si ce n'est pas le cas, alors appuyez sur [F6 (EXIT)].

2. Appuyez sur [F4 (MIDI)]. Si la mention "MIDI" n'apparaît pas en regard de la touche [F4], appuyez sur [PAGE] jusqu'à ce que "MIDI" soit affiché, puis appuyez sur [F4 (MIDI)].

3. Appuyez sur [▲], [▼], [◄] et [►] pour déplacer le curseur, et la molette TIME/VALUE pour procéder aux réglages indiqués ci-après.

Device ID

Ce champ permet de régler le numéro d'identification MIDI de l'appareil (1 à 32) utilisé lors de l'échange de messages exclusifs (paramètres de console) avec un appareil MIDI externe. Ces messages ne peuvent en effet être échangés qu'entre appareils ayant le même réglage de Device ID. Ici, réglez ce champ sur "17".

MIDI Thru (sélecteur MIDI Thru)

Permet de déterminer la fonction de la prise MIDI OUT/THRU. Pour l'instant, réglez-la sur "Out".

Out: Le connecteur transmet des messages MIDI tels que des messages de Note pour le métronome, ou du MTC.

Thru: Le connecteur retransmet sans les modifier les messages MIDI reçus sur la prise MIDI IN.

SysEx.Tx (sélecteur Transmission Système Exclusif)

Les messages Système Exclusif sont transmis si ce sélecteur est réglé sur "On". Pour l'instant, réglez-le sur "On".

MMC (Mode MMC)

Détermine le comportement du VS-1680 vis-à-vis du MMC. Pour l'instant, réglez-le sur "MASTER".

Off: Le MMC n'est ni transmis ni reçu.

MASTER: Le MMC est transmis. Le VS-1680 fonctionne donc comme maître vis-à-vis des appareils MIDI externes.

SLAVE: Le MMC est reçu. Le VS-1680 fonctionne donc comme esclave vis-à-vis des appareils MIDI externes.

Control Type (Type de contrôle console)

Ce champ permet de sélectionner le type de message MIDI utilisé lors de la transmission des réglages de console à un appareil MIDI externe, ou lors du contrôle de la console via un appareil MIDI externe. A ce stade, réglez-le sur "Off".

Off: Les messages MIDI relatifs au contrôle de la console ne sont ni transmis, ni reçus.

C.C.: La console est contrôlée via les messages de type Control Change.

Excl: La console est contrôlée via les messages de type Exclusive.

* *Lorsque "C.C." ou "Excl." est sélectionné, toute opération (réglage) effectuée sur la console du VS-1680 maître sera dupliquée sur celle du VS-1680 esclave. Pour plus d'informations sur les messages Exclusifs, voir "Implémentation MIDI" (page 25 du livret "Annexes").*

4. Maintenez [SHIFT] enfoncée et appuyez sur [EXT SYNC].

5. Appuyez sur [▲], [▼], [◀] et [▶] pour déplacer le curseur, et tournez la molette TIME/VALUE pour procéder aux réglagessuivants.

Sync Source

Ce champ détermine comment le VS-1680 est synchronisé par rapport aux autres appareils. Pour notre exemple, réglez-le sur "INT".

INT: Le VS-1680 fonctionne en se basant sur son horloge interne. Sélectionnez cette position si l'appareil n'est pas synchronisé avec d'autres, ou si vous désirez verrouiller des appareils externes sur les signaux de synchronisation du VS-1680.

EXT: Le VS-1680 est contrôlé par les signaux de synchronisation (MTC) émis par l'appareil MIDI externe qui lui est relié. Dans ce cas, il ne "bouge" pas tant qu'il ne reçoit pas de signaux MTC. Choisissez ce réglage si vous désirez utiiser le MTC d'un appareil MIDI externe pour synchroniser le VS-1680.

Sync Gen. (Generator)

Ce champ permet de sélectionner le type de signal de synchronisation qui sera émis sur la prise MIDI OUT. Pour notre exemple, sélectionnez "MTC".

Off: Aucun signal de synchronisation n'est émis.

MTC: Émission de MIDI Time Code.

MIDIClk: Émission d'un signal d'horloge MIDI, déduit de la table de tempo.

SyncTr: Émission d'un signal d'horloge MIDI, déduit des données enregistrées sur la piste de synchro (Sync Track).

Sync MTC Type

Ce champ permet de sélectionner le type de MIDI Time Code (30, 29N, 29D, 25 ou 24). Sélectionnez le type de MTC utilisé sur le VS-1680 esclave. Ici, sélectionnez "30".

6. Appuyez sur [PLAY (DISPLAY)] pour revenir en mode Lecture.

Configuration du VS-1680 esclave

1. Maintenez [SHIFT] enfoncée, puis appuyez sur [F5 (SYSTEM)].

L'icône du menu System apparaît alors. Si ce n'est pas le cas, appuyez sur [F6 (EXIT)].

2. Appuyez sur [F4 (MIDI)]. Si la mention "MIDI" n'apparaît pas en regard de la touche [F4], appuyez sur [PAGE] jusqu'à ce que "MIDI" soit affiché, puis appuyez sur [F4 (MIDI)].

3. Appuyez sur [▲], [▼], [◀] et [▶] pour déplacer le curseur, et la molette TIME/VALUE pour procéder aux réglages indiqués ci-après :

Device ID
Ce champ permet de régler le numéro d'identification MIDI de l'appareil (1 à 32) utilisé lors de l'échange de messages exclusifs (paramètres de console) avec un appareil MIDI externe. Ces messages ne peuvent en effet être échangés qu'entre appareils ayant le même réglage de Device ID. Ici, réglez ce champ sur "17".

SysEx.Rx (sélecteur de réception de messages Système Exclusif)
Les messages de Système Exclusif ne sont reçus que si ce champ est réglé sur "On", position sur laquelle il doit se trouver pour notre exemple. Les messages Système Exclusif sont reçus lorsque le VS-1680 se trouve en mode Lecture.

MMC (Mode MMC)
Détermine le comportement du VS-1680 vis-à-vis du MMC. Pour l'instant, réglez-le sur "SLAVE"."

Off: Le MMC n'est ni transmis ni reçu.

MASTER: Le MMC est transmis. Le VS-1680 fonctionne donc comme maître vis-à-vis des appareils MIDI externes.

SLAVE: Le MMC est reçu. Le VS-1680 fonctionne donc comme esclave vis-à-vis des appareils MIDI externes.

Control Type (Type de contrôle console)
Ce champ permet de sélectionner le type de message MIDI utilisé lors de la transmission des réglages de console à un appareil MIDI externe, ou lors du contrôle de la console via un appareil MIDI externe. A ce stade, réglez-le sur "Off".

Off: Les messages MIDI relatifs au contrôle de la console ne sont ni transmis, ni reçus.

C.C.: La console est contrôlée via les messages de type Control Change.

Excl: La console est contrôlée via les messages de type Exclusif.

* *Lorsque "C.C." ou "Excl." est sélectionné, toute opération (réglage) effectuée sur la console du VS-1680 maître sera dupliquée sur celle du VS-1680 esclave. Pour plus d'informations sur les messages Exclusifs, voir "Implémentation MIDI" (page 25 du livret "Annexes").*

4. Maintenez [SHIFT] enfoncée et appuyez sur [EXT SYNC].

5. Appuyez sur [▲], [▼], [◄] et [►] pour déplacer le curseur, et tournez la molette TIME/VALUE pour procéder aux réglagessuivants.

Sync Error Level
Lorsque le VS-1680 est synchronisé à un MTC externe, il vérifie à intervalles réguliers le MTC qu'il reçoit et, si ce dernier n'est pas continu et qu'il se produit une erreur, le VS sort de synchronisation. Ce champ permet de déterminer l'intervalle (de 0 à 10) de vérification de réception MTC : en entrant une valeur élevée, la synchronisation peut continuer même en cas d'apparition d'un certain degré d'erreur.

Sync MTC Type
Ce champ permet de sélectionner le type de MIDI Time Code (30, 29N, 29D, 25 ou 24). Sélectionnez le type de MTC utilisé sur le VS-1680 esclave. Ici, sélectionnez "30".

6. Appuyez sur [PLAY (DISPLAY)] pour revenir en mode Lecture.

7. Appuyez sur [EXT SYNC].

L'indicateur de la touche clignote, indiquant que le VS-1680 est prêt à recevoir du MTC.

Dans ce mode, le VS-1680 esclave travaille en synchronisme avec le VS-1680 maître.

L'indicateur EXT SYNC reste allumé pendant cette exploitation en mode synchrone.

Impossible d'utiliser les connecteurs numériques
Si vous avez réglé Sync Source sur "EXT", le VS-1680 travaille en se basant sur le signal d'horloge (transmis via MTC) de l'appareil MIDI qui lui est relié. Si vous réglez en même temps sa Master Clock sur "DIGIN1" ou "DIGIN2", le VS-1680 tentera de se verrouiller sur d'autres signaux d'horloge, ceux inclus dans le signal numérique. Autrement dit, il y a conflit d'horloge ! Résultat : dans le cas présent, le VS-1680 esclave ne pourra pas enregistrer les signaux numériques envoyés par le VS-1680 maître.
Si son horloge maîtresse (Master Clock) est réglée sur "DIGIN1" ou "DIGIN2", le VS-1680 esclave travaillera en se basant sur le signal d'horloge transporté par le signal numérique émis par l'appareil MIDI qui lui est connecté. Vous pouvez donc faire du MTC l'horloge maîtresse. Toutefois, dans ce cas, le VS-1680 essaiera de se baser sur le MTC transmis par le VS-1680 maître alors que dans le même temps, le VS-1680 maître tentera de se verrouiller sur les signaux numériques transmis par le VS-1680 esclave. Autrement dit, il n'y a plus d'horloge de référence ! Bref, le VS-1680 ne peut pas travailler correctement.

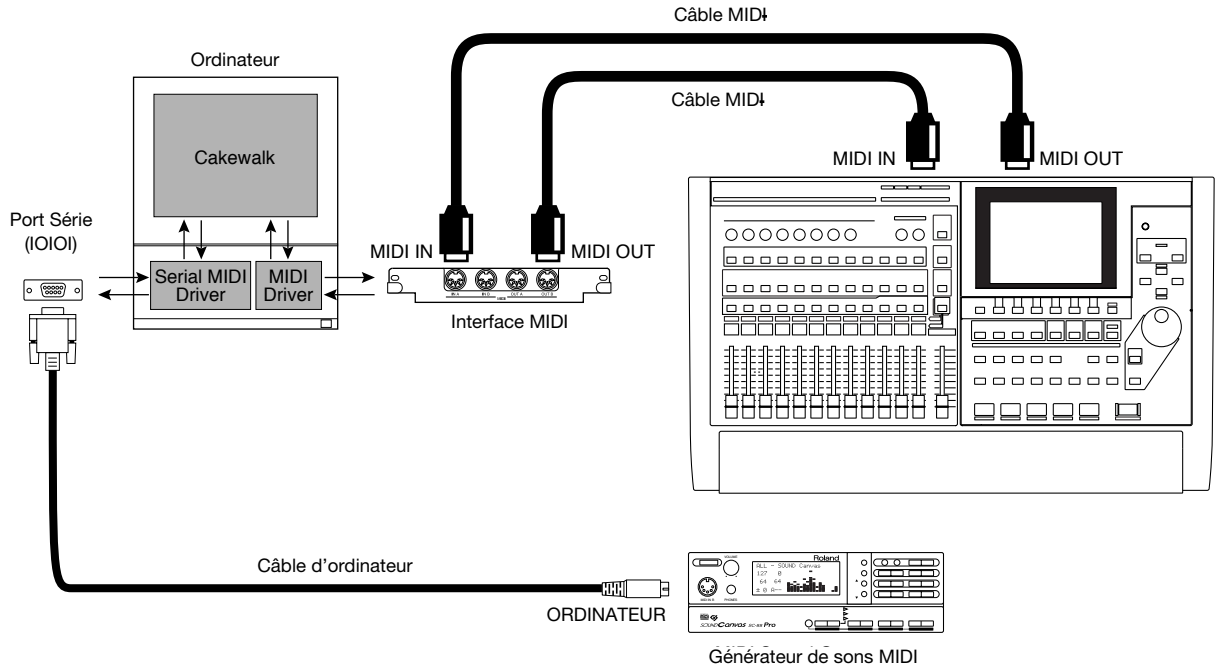
Synchronisation avec CakeWalk Pro Audio (via MMC)

Le VS-1680 est compatible MMC. Autrement dit, si vous en synchronisez un avec un autre VS-1680 ou un séquenceur MIDI compatible MMC lui aussi, les opérations de transport telles que lecture d'un moceau, stop, avance rapide... peuvent être commandées depuis l'appareil maître.

? **MMC** (Annexes p. 64)

Certains appareils MIDI ne sont pas compatibles avec le MMC utilisé par le VS-1680. Si c'est votre cas, le VS-1680 ne peut pas être exploité de la façon décrite dans ce manuel. Pour plus d'informations concernant les fonctions MMC du VS-1680, veuillez vous référer à la section "Implémentation MIDI" (livret "Annexes", page 25).

Nous allons prendre ici l'exemple de la synchronisation d'un VS-1680 avec un logiciel connu : CakeWalk Pro Audio, un séquenceur MIDI/enregistreur audio tournant sous Windows 95, compatible MMC et MTC. Procédez aux connexions indiquées ci-dessous, et n'hésitez pas à vous référer si besoin est au mode d'emploi de CakeWalk.



Dans cet exemple, CakeWalk est le maître en ce qui concerne le MMC et le VS-1680 est le maître en ce qui concerne le MTC. Autrement dit, c'est via CakeWalk qu'on contrôle les transports du VS-1680 : lecture, stop, commutations de pistes...

* ***Utilisez une interface MIDI*** *pour relier le VS-1680 à l'ordinateur. Vous devrez sans doute en utiliser une autre pour relier l'ordinateur à un générateur de sons MIDI.*

Configuration du VS-1680

1. Maintenez [SHIFT] enfoncée, puis appuyez sur [F5 (SYSTEM)].

L'icône du menu System apparaît alors. Si ce n'est pas le cas, appuyez sur [F6 (EXIT)].

2. Appuyez sur [F4 (MIDI)]. Si la mention "MIDI" n'apparaît pas en regard de la touche [F4], appuyez sur [PAGE] jusqu'à ce que "MIDI" soit affiché, puis appuyez sur [F4 (MIDI)].

3. Appuyez sur[▲], [▼], [◀] et [▶] pour déplacer le curseur, et la molette TIME/VALUE pour procéder aux réglages indiqués ci-après :

MIDI Thru (sélecteur MIDI Thru)

Permet de déterminer la fonction de la prise MIDI OUT/THRU. Pour l'instant, réglez-la sur "Out".

Out: Le connecteur transmet des messages MIDI tels que des messages de Note pour le métronome, ou du MTC.

Thru: Le connecteur retransmet sans les modifier les messages MIDI reçus sur la prise MIDI IN.

SysEx.Rx (sélecteur de réception de messages Système Exclusif)

Les messages de Système Exclusif ne sont reçus que si ce champ est réglé sur "On", position sur laquelle il doit se trouver pour notre exemple. Les messages Système Exclusif sont reçus lorsque le VS-1680 se trouve en mode Lecture.

MMC (Mode MMC)

Détermine le comportement du VS-1680 vis-à-vis du MMC. Pour l'instant, réglez-le sur "MASTER".

Off: Le MMC n'est ni transmis ni reçu.

MASTER: Le MMC est transmis. Le VS-1680 fonctionne donc comme maître vis-à-vis des appareils MIDI externes.

SLAVE: Le MMC est reçu. Le VS-1680 fonctionne donc comme esclave vis-à-vis des appareils MIDI externes.

Control Type (Type de contrôle console)

Ce champ permet de sélectionner le type de message MIDI utilisé lors de la transmission des réglages de console à un appareil MIDI externe, ou lors du contrôle de la console via un appareil MIDI externe. A ce stade, réglez-le sur "Off".

Off: Les messages MIDI relatifs au contrôle de la console ne sont ni transmis, ni reçus.

C.C.: La console est contrôlée via les messages de type Control Change.

Excl: La console est contrôlée via les messages de type Exclusif.

** Lorsque "C.C." ou "Excl." est sélectionné, toute opération (réglage) effectuée sur la console du VS-1680 maître sera dupliquée sur celle du VS-1680 esclave. Pour plus d'informations sur les messages Exclusifs, voir "Implémentation MIDI" (page 25 du livret "Annexes").*

4. Maintenez [SHIFT] enfoncée et appuyez sur [EXT SYNC].

5. Appuyez sur [▲], [▼], [◀] et [▶] pour déplacer le curseur, et tournez la molette TIME/VALUE pour procéder aux réglagessuivants.

Sync Source

Ce champ détermine comment le VS-1680 est synchronisé par rapport aux autres appareils. Pour notre exemple, réglez-le sur "INT".

INT: Le VS-1680 fonctionne en se basant sur son horloge interne. Sélectionnez cette position si l'appareil n'est pas synchronisé avec d'autres, ou si vous désirez verrouiller des appareils externes sur les signaux de synchronisation du VS-1680.

EXT: Le VS-1680 est contrôlé par les signaux de synchronisation (MTC) émis par l'appareil MIDI externe qui lui est relié. Dans ce cas, il ne "bouge" pas tant qu'il ne reçoit pas de signaux MTC. Choisissez ce réglage si vous désirez utiiser le MTC d'un appareil MIDI externe pour synchroniser le VS-1680.

Sync Gen. (Generator)

Ce champ permet de sélectionner le type de signal de synchronisation qui sera émis sur la prise MIDI OUT. Pour notre exemple, sélectionnez "MTC".

Off: Aucun signal de synchronisation n'est émis.

MTC: Émission de MIDI Time Code.

MIDIClk: Émission d'un signal d'horloge MIDI, déduit de la table de tempo.

SyncTr: Émission d'un signal d'horloge MIDI, déduit des données enregistrées sur la piste de synchro (Sync Track).

Sync MTC Type

Ce champ permet de sélectionner le type de MIDI Time Code (30, 29N, 29D, 25 ou 24). Sélectionnez le type de MTC utilisé sur le VS-1680 esclave. Ici, sélectionnez "30".

6. Appuyez sur [PLAY (DISPLAY)] pour revenir en mode Lecture.

Configuration de CakeWalk Pro Audio

Procédez aux réglages de CakeWalk Pro Audio décrits ci-après. Pour des informations plus détaillées concernant CakeWalk, veuillez vous référer au mode d'emploi de ce logiciel.

Settings I Clock:
MTC (réception de MTC).

Settings I MIDI Out:
Vérifiez "Transmit MMC" (envoi de MMC).

Settings I Time Format:
Format du MTC du VS-1680 (ici, choisissez "30").

* *La position "30 Frame Drop" de CakeWalk correspond à la position "29D" du VS-1680.*

Dans ces conditions, dès que vous lancerez la lecture sur CakeWalk, la commande MIDI Machine Control correspondante sera transmise au VS-1680, qui, à sa réception, passera lui aussi en lecture. En cours de lecture, c'est le MIDI Time Code envoyé par le VS-1680 qui assure la synchronisation de CakeWalk.

Connexions numériques avec CakeWalk

Si la carte audio installée dans votre ordinateur possède des entrées/sorties numériques (Audiomedia III ou CardD, par exemple), rien ne vous empêche de les utiliser pour connecter CakeWalk à votre VS-1680. Vous pourrez ainsi copier des pistes audio du VS-1680 dans CakeWalk, les éditer, puis les renvoyer dans le VS-1680 pour mixage, sans devoir quitter le domaine numérique, donc sans aucune perte de qualité sonore. Si besoin est, reportez-vous au mode d'emploi de CakeWalk et à celui de la carte audio.

A propos des cartes audio

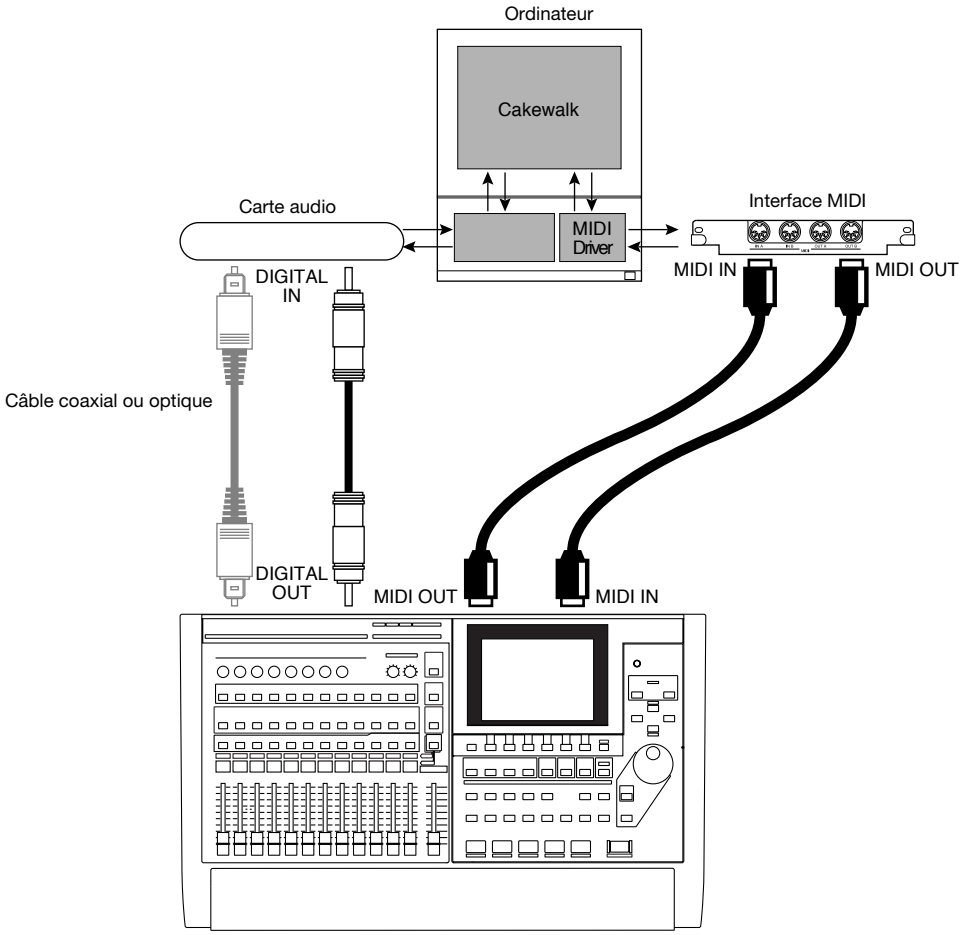
Même si vous utilisez des connexions numériques comme décrit dans l'exemple ci-après, le son peut être affecté de bruits parasites lors de son passage dans la carte audio (ces parasites sont créés par l'ordinateur lui-même). Selon la qualité de fabrication "physique" de l'ordinateur (implantation des composants sur la carte électronique, état du câblage, formes des panneaux externes et des circuits internes, etc.), le niveau de ces parasites sera plus ou moins important. De manière générale, les cartes audio de hautes performances sont moins sensibles à ce type de bruit.
Avec des cartes audio possédant à la fois des connecteurs d'entrée/sortie analogiques et numériques, il peut s'avérer nécessaire de n'utiliser que les connecteurs numériques. Après avoir lu attentivement le mode d'emploi de la carte audio, procédez aux réglages nécessaires pour exploiter les connecteurs numériques d'entrée/sortie.

A propos du mode d'enregistrement (Recording Mode)

Même en utilisant des connexions numériques comme décrit dans notre exemple, l'enregistrement sur CakeWalk des pistes audio issues du VS-1680, puis leur réenregistrement après édition sur le VS s'apparente à une manipulation de fusion de pistes (track bouncing) répétée. Par conséquent, nous vous recommandons d'utiliser un mode d'enregistrement de haute qualité, comme "MTP", voire, si possible, "MAS".

Transfert de données audio du VS-1680 vers CakeWalk

1. Procédez aux connexions indiquées ci-dessous :



2. Suivez la procédure décrite dans “Configuration du VS-1680” (page 195) et dans “Configuration de CakeWalk Pro Audio” (page 196), et synchronisez les deux appareils.

3. Procédez dans CakeWalk aux réglages indiqués ci-dessous. Pour plus d’informations, veuillez vous reporter au mode d’emploi de CakeWalk.

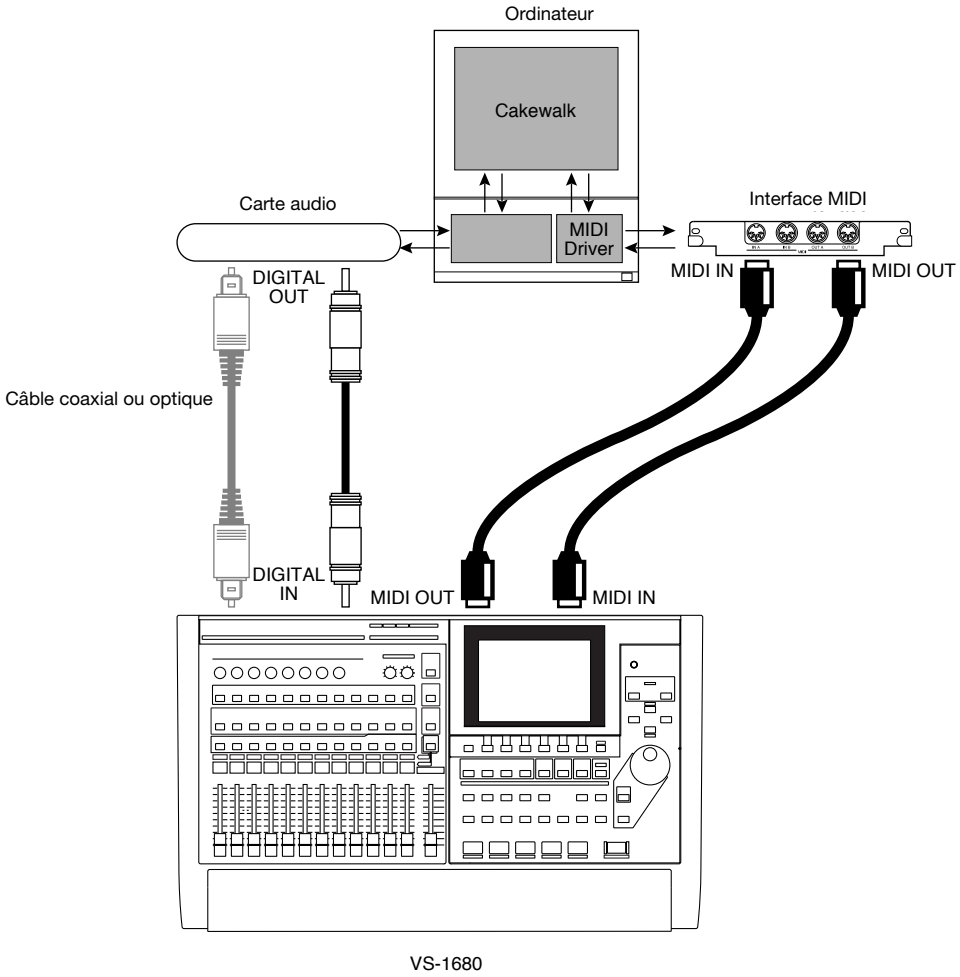
Settings I Audio Options... I Advanced I SMPTE/MTC Sync: “High-Quality”

* *Si votre ordinateur ne fournit pas les performances suffisantes, même avec les réglages indiqués ci-dessus, vous ne pourrez peut-être pas obtenir une sortie audionumérique stable, ce qui signifie que la qualité sonore sera dégradée si vous vous connectez en numérique. De plus, CaleWalk Pro Audio 5.0 et CakeWalk Professional 5.0 ne possèdent pas les réglages évoqués ci-dessus. Nous vous recommandons alors de passer de version 6.0.*

Dans la configuration ci-dessus, lorsque vous lancez l’enregistrement sur CakeWalk, celui-ci envoie une commande de MMC au VS-1680, qui se lance en lecture dès réception. Celui-ci envoie de son côté du MTC à CakeWalk, ce qui assure sa synchronisation.

Enregistrement sur le VS-1680

1. Procédez aux connexions indiquées ci-après :



2. Suivez la procédure décrite dans “Configuration du VS-1680” (page 195) et dans “Configuration de CakeWalk Pro Audio” (page 196), et synchronisez les deux appareils.

3. Procédez dans CakeWalk aux réglages indiqués ci-dessous. Pour plus d’informations, veuillez vous reporter au mode d’emploi de CakeWalk.

Settings I Audio Options... I Advanced I SMPTE/MTC Sync: “High-Quality”

* *Si votre ordinateur ne fournit pas les performances suffisantes, même avec les réglages indiqués ci-dessus, vous ne pourrez peut-être pas obtenir une sortie audionumérique stable, ce qui signifie que la qualité sonore sera dégradée si vous vous connectez en numérique. De plus, CaleWalk Pro Audio 5.0 et CakeWalk Professional 5.0 ne possèdent pas les réglages évoqués ci-dessus. Nous vous recommandons alors de passer de version 6.0.*

4. Maintenez [SHIFT] enfoncée, puis appuyez sur [F5 (SYSTEM)]. L’icône du menu System apparaît alors dans l’affichage. Si ce n’est pas le cas, appuyez sur [F6 (EXIT)].

5. Appuyez sur [F1 (SYSPM)]. Si la mention “SYSPM” n’apparaît pas au-dessus de la touche [F1], alors appuyez sur [PAGE] jusqu’à ce que “SYSPM” soit affiché, puis appuyez sur [F1 (SYSPM)].

6. Déplacez le curseur à l'aide des touches [▲], [▼], [◄] et [►]. Tournez la molette TIME/VALUE pour modifier les réglages, comme indiqué ci-dessous.

MasterClk (Master Clock)
Permet de choisir l'horloge de référence du VS-1680. Pour notre exemple, réglez ce champ sur "DIGIN1" ou "DIGIN2".

DIGIN1: L'appareil se verrouille sur le signal numérique reçu via son connecteur DIGITAL IN 1 (de type coaxial).

INT: L'appareil se base sur sa propre horloge interne.

DIGIN2: L'appareil se verrouille sur le signal numérique reçu via son connecteur DIGITAL IN 2 (de type optique).

7. Appuyez sur [PLAY (DISPLAY)].
Le VS-1680 repasse alors en mode Lecture.

8. Procédez à la configuration du VS-1680 en suivant la procédure décrite dans "Enregistrement de signaux numériques", page 74.

Dans ce mode, lorsque la lecture commence sur CakeWalk, celui-ci émet une commande MMC à destination du VS-1680, qui passe alors en enregistrement. C'est le VS-1680 qui émet le MTC à destination de CakeWalk, qui est alors synchronisé.

Utilisation d'un appareil MIDI externe pour régler la console (Compu Mix)

Le VS-1680 peut émettre et recevoir des messages MIDI concernant les réglages de la console et les positions de faders. Vous pouvez donc utiliser un contrôleur MIDI externe pour commander les faders du VS-1680, et enregistrer les valeurs de paramètres de la console et les mouvements de faders, en cours de mixage, sur un séquenceur MIDI, afin de pouvoir le "rejouer" plus tard. Cette procédure s'appelle **Compu Mix**, et utilise des messages de type Control Change et Exclusive.
Voici, en gros, comment procéder pour effectuer ces opérations en utilisant des messages de Control Change. Pour plus de détails, veuillez lire les pages appropriées.

Si vous utilisez des Messages Exclusifs
Si vous travaillez en Compu Mix, il vaut mieux utiliser des messages "normaux" de Control Change. Si toutefois ceux-ci risquent d'interférer avec d'autres appareils de votre configuration MIDI, vous pouvez utiliser à la place des messages de type Système Exclusif.
Veuillez vous référer à la section "Implémentation MIDI", page 25 du livret "Annexes", pour des informations plus détaillées concernant les messages de type Control Change et Système Exclusif.

Correspondance Canaux MIDI-numéros de Contrôleurs

Voici la correspondance voies de console-numéros de canaux MIDI. En ce qui concerne les paires de voies (couplées grâce à la fonction Stereo Link), les messages de Control Change peuvent être échangés en utilisant le numéro de canal MIDI de la voie impaire. Ceux transmis avec le numéro de canal MIDI de la voie paire seront ignorés.

Canal MIDI	Console d'entrée	Retour pistes	Bloc Master
1	1	1	-
2	2	2	-
3	3	3	-
4	4	4	-
5	5	5	-
6	6	6	-
7	7	7	-
8	8	8	-
9	DIGITAL L	9	-
10	DIGITAL R	10	-
11	ST IN	11	-
12	EFX1	12	-
13	EFX2	13	-
14	EFX3	14	-
15	EFX4	15	-
16	-	16	Bloc Master

Voici la correspondance numéros de Contrôleur/ paramètres de voie de retour piste.

Numéro de Contrôleur	Paramètre Console
3	TRACK STATUS
7	MST Send Level
9	Level Meter
10	MST Send Pan/Balance
12	EQ L Freq.
13	EQ L Gain
14	EQ M Freq.
15	EQ M Gain
16	EQ M Q
17	EQ H Freq.
18	EQ H Gain
19	EFX1 SND Level
20	EFX1 SND Pan/Balance
21	EFX2 SND Level
22	EFX2 SND Pan/Balance
23	EFX3 SND Level
24	EFX3 SND Pan/Balance
25	EFX4 SND Level
26	EFX4 SND Pan/Balance
27	AUX Send Level
28	AUX Send Pan/Balance
29	MST Offset Level
30	MST Offset Balance

Voici la correspondance numéro de Contrôleur/ paramètres de voie d'entrée.

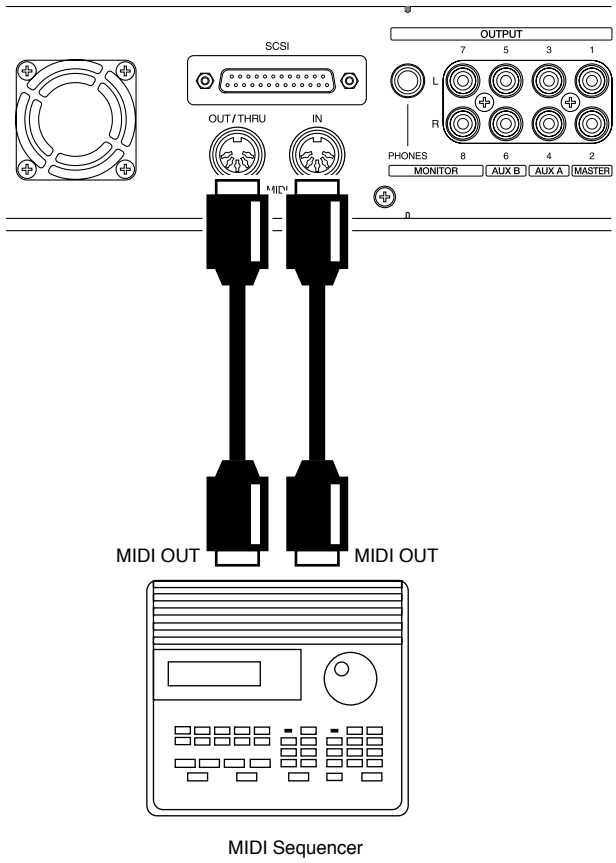
Numéro de Contrôleur	Paramètre Console
68	MST Send Level
70	MST Send Pan/Balance
71	EQ L Freq.
72	EQ L Gain
73	EQ M Freq.
74	EQ M Gain
75	EQ M Q
76	EQ H Freq.
77	EQ H Gain
78	EFX1 SND Level
79	EFX1 SND Pan/Balance
80	EFX2 SND Level
81	EFX2 SND Pan/Balance
82	EFX3 SND Level
83	EFX3 SND Pan/Balance
84	EFX4 SND Level
85	EFX4 SND Pan/Balance
86	AUX Send Level
87	AUX Send Pan/Balance
88	MST Offset Level
89	MST Offset Balance

Voici la correspondance numéro de Contrôleur/ paramètres de la section Master.

Numéro de Contrôleur	Paramètre Console
68	Master Level
70	Master Balance
78	EFX1 SND Level
79	EFX1 SND Balance
80	EFX2 SND Level
81	EFX2 SND Balance
82	EFX3 SND Level
83	EFX3 SND Balance
84	EFX4 SND Level
85	EFX4 SND Balance
86	AUX Level
87	AUX Balance
102	Monitor Level
103	Monitor Balance
104	Monitor L Meter
105	Monitor R Meter
106	Master L Meter
107	Master R Meter

Préparatifs pour Compu Mix

1. Effectuez les connexions représentées ci-dessous.



2. Maintenez [SHIFT] enfoncée, puis appuyez sur [F5 (SYSTEM)].

L'icône du menu System apparaît alors. Si ce n'est pas le cas, alors appuyez sur [F6 (EXIT)].

3. Appuyez sur [F4 (MIDI)]. Si la mention "MIDI" n'apparaît pas en regard de la touche [F4], appuyez sur [PAGE] jusqu'à ce que "MIDI" soit affiché, puis appuyez sur [F4 (MIDI)].

4. Appuyez sur [▲], [▼], [◀] et [▶] pour déplacer le curseur, et la molette TIME/VALUE pour procéder aux réglages indiqués ci-après :

MIDI Thru (sélecteur MIDI Thru)

Ce sélecteur permet de déterminer la fonction de la prise MIDI OUT/THRU. Pour l'instant, réglez-le sur "Out".

Out: Le connecteur transmet des messages MIDI tels que des messages de Note pour le métronome, ou du MTC.

Thru: Le connecteur retransmet sans les modifier les messages MIDI reçus sur la prise MIDI IN.

Cntrl Local (Control Local Switch)

When this is set to "Off," actual volume levels remain unchanged even when the faders on the top panel are moved (fader movements have no effect). Normally, this is set to "On." At this time, set the Control Local switch to "On."

Cntrl Local (sélecteur de contrôle local)

Si ce champ est réglé sur "Off", les niveaux restent inchangés, même si vous bougez les faders de la surface de contrôle. Normalement, Cnrtl Local est sur "On" : c'est cette position qu'il faut choisir pour notre exemple.

Control Type (Type de contrôle console)

Ce champ permet de sélectionner le type de message MIDI utilisé lors de la transmission des réglages de console à un appareil MIDI externe, ou lors du contrôle de la console via un appareil MIDI externe. A ce stade, réglez-le sur "C.C.".

Off: Les messages MIDI relatifs au contrôle de la console ne sont ni transmis, ni reçus.

C.C.: La console est contrôlée via les messages de type Control Change.

Excl: La console est contrôlée via les messages de type Exclusif.

5. Suivez la procédure décrite dans "Synchronisation avec des séquenceurs MIDI" (page 128), effectuez les réglages nécessaires dans le VS-1680 et le séquenceur MIDI afin de synchroniser les deux appareils. Assurez-vous de surcroît que le séquenceur MIDI est configuré de façon à ne pas réémettre sur sa prise MIDI Out les messages MIDI reçus sur la prise MIDI In.

Enregistrer avec Compu Mix

1. Effectuez les réglages de votre choix sur le VS-1680 (faders, panoramiques, etc.), et préparez-le à lire le morceau.

2. Activez le mode Record du séquenceur MIDI, puis lancez la lecture sur le VS-1680.

3. Dès que la lecture commence, maintenez [SHIFT] enfoncée puis appuyez sur [SCENE].

La configuration initiale des paramètres de la console est alors envoyée sur la prise MIDI OUT.

4. Pendant la lecture du morceau, procédez à tous les ajustements de faders et de paramètres souhaités.

5. Une fois la lecture du morceau terminée, arrêtez le séquenceur MIDI puis le VS-1680.

L'enregistrement avec Compu Mis est alors achevé.

Sauvegardez les données MIDI correspondantes sur une disquette ou tout autre support de stockage. Lorsque vous retournerez au début du morceau (sur le séquenceur et sur le VS-1680), puis que vous lancerez la lecture sur le VS-1680, la console sera contrôlée par les données enregistrées par Compu Mix.

Pour ne pas tenir compte des mouvements de faders

Lorsque vous relisez des données Compu Mix, peut-être désirerez-vous que les niveaux de lecture des faders restent inchangés, même si les faders de la surface de contrôle sont manipulés. Dans ce cas, procédez comme ceci :

1. Maintenez [SHIFT] enfoncée, puis appuyez sur [F5 (SYSTEM)].

L'icône du menu System apparaît alors. Si ce n'est pas le cas, alors appuyez sur [F6 (EXIT)].

2. Appuyez sur [F4 (MIDI)]. Si la mention "MIDI" n'apparaît pas en regard de la touche [F4], appuyez sur [PAGE] jusqu'à ce que "MIDI" soit affiché, puis appuyez sur [F4 (MIDI)].

3. Appuyez surs [▲], [▼], [◄] et [►] pour positionner le curseur sur le champ "Cntrl Local", et tournez la molette TIME/VALUE.

Cntrl Local (sélecteur de contrôle local)

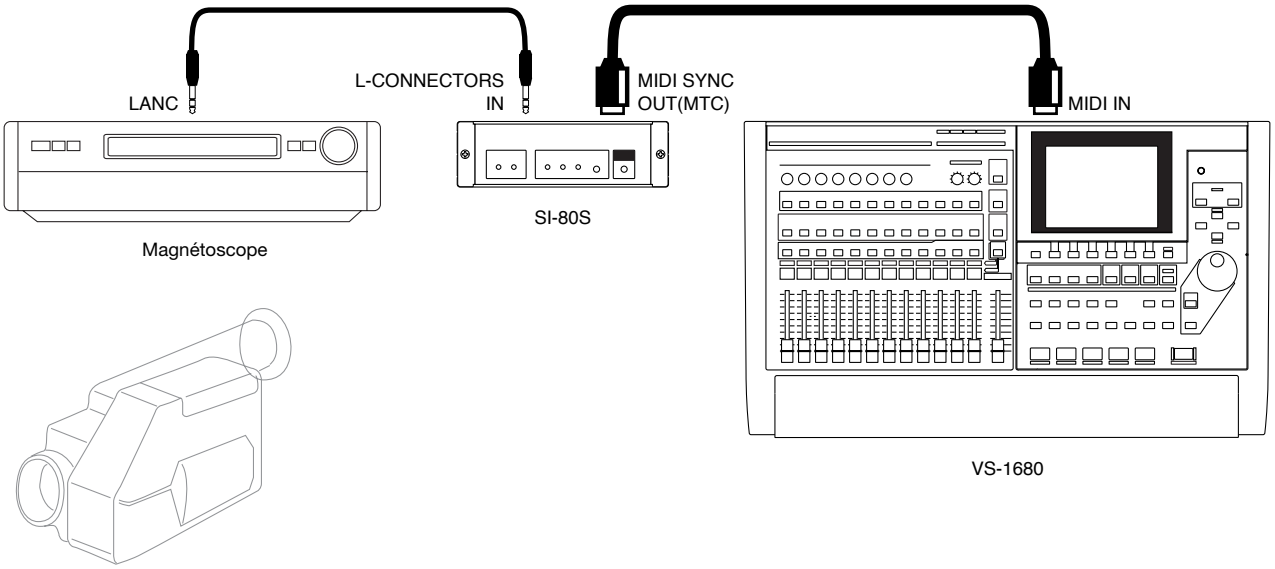
Si ce champ est réglé sur "Off", les niveaux restent inchangés, même si vous bougez les faders de la surface de contrôle. Normalement, Cnrtl Local est sur "On" : pour notre exemple, c'est "Off" qu'il faut sélectionner.

4. Appuyez sur [PLAY (DISPLAY)].

Le VS-1680 repasse alors en mode Lecture..

Synchronisation avec un appareil vidéo

Par l'intermédiaire d'un Roland SI-80S, vous pouvez commander la lecture et l'arrêt du VS-1680 depuis toute machine vidéo équipée d'une interface vidéo "grand public" conforme au (RCTC) timecode. Procédez aux connexions illustrées ci-dessous, et veuillez vous référer aux modes d'emploi du SI-80S et de la machine vidéo.



1. Maintenez [SHIFT] enfoncée, puis appuyez sur [F5 (SYSTEM)].
L'icône du menu System apparaît alors. Si ce n'est pas le cas, alors appuyez sur [F6 (EXIT)].

2. Appuyez sur [F4 (MIDI)]. Si la mention "MIDI" n'apparaît pas en regard de la touche [F4], appuyez sur [PAGE] jusqu'à ce que "MIDI" soit affiché, puis appuyez sur [F4 (MIDI)].

3. Appuyez sur [▲], [▼], [◀] et [▶] pour déplacer le curseur, et la molette TIME/VALUE pour procéder aux réglages indiqués ci-après :

SysEx.Rx (sélecteur de réception de messages Système Exclusif)
Les messages de Système Exclusif ne sont reçus que si ce champ est réglé sur "On", position sur laquelle il doit se trouver pour notre exemple. Les messages Système Exclusif sont reçus lorsque le VS-1680 se trouve en mode Lecture.

MMC (Mode MMC)
Ce réglage détermine le comportement du VS-1680 vis-à-vis du MMC. Pour l'instant, réglez-le sur "SLAVE".

- **Off:** Le MMC n'est ni transmis ni reçu.
- **MASTER:** Le MMC est transmis. Le VS-1680 fonctionne donc comme maître vis-à-vis des appareils MIDI externes.
- **SLAVE:** Le MMC est reçu. Le VS-1680 fonctionne donc comme esclave vis-à-vis des appareils MIDI externes.

4. Maintenez [SHIFT] enfoncée et appuyez sur [EXT SYNC].

5. Appuyez sur [▲], [▼], [◀] et [▶] pour déplacer le curseur, et tournez la molette TIME/VALUE pour procéder aux réglages décrits ci-après.

Lorsque le VS-1680 est synchronisé à un MTC externe, il vérifie à intervalles réguliers le MTC qu'il reçoit et, si ce dernier n'est pas continu et qu'il se produit une erreur, le VS sort de synchronisation. Ce champ permet de déterminer l'intervalle (de 0 à 10) de vérification de réception MTC : en entrant une valeur élevée, la synchronisation peut continuer même en cas d'apparition d'un certain degré d'erreur.

Sync MTC Type

Ce champ permet de sélectionner le type de MIDI Time Code (30, 29N, 29D, 25 ou 24). Sélectionnez le type de MTC utilisé sur le SI-80S ("30", "29D" ou "29N").

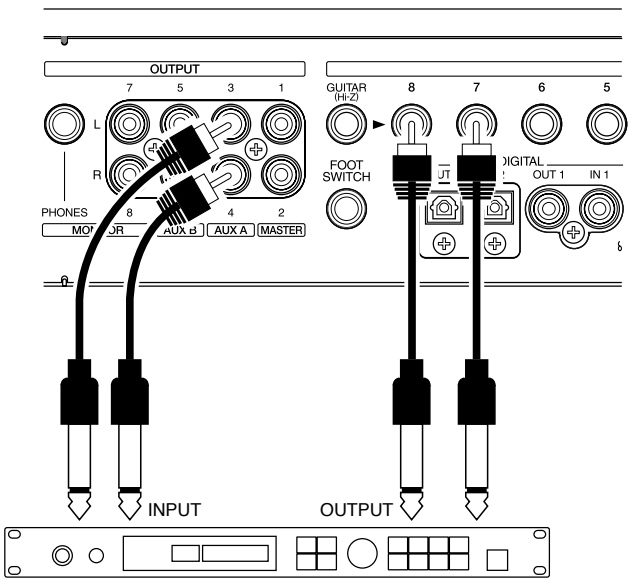
6. Appuyez sur [PLAY (DISPLAY)] pour revenir en mode Lecture.

7. Appuyez sur [EXT SYNC].
L'indicateur de la touche clignote, indiquant que le VS-1680 est prêt à recevoir du MTC du SI-80S.
Dans ce mode, les manipulations effectuées sur la machine vidéo sont reproduites sur le VS-1680.

Utilisation d'effets externes

Si vous utilisez des effets externes, les prises de sortie cinch AUX A/B peuvent servir de départs effets. Cette procédure est pratique si vous désirez, par exemple, ajouter de la réverbération générée par un processeur d'effets externe. Nous allons voir comment ajouter des effets à une piste stéréo (9/10), en utilisant les entrées INPUT 7 et 8 comme retours effets.

1. Reliez votre multieffet comme indiqué ci-dessous.



2. Appuyez sur la touche SELECT des voies de piste 9/10. L'écran Track Mixer apparaît alors dans l'afficheur.

3. Appuyez sur [F5 (AUX)]. Si la mention "AUX" n'apparaît pas en regard de la touche [F5], appuyez sur [PAGE] jusqu'à ce que "AUX" soit affichée, puis appuyez sur [F5 .(AUX)].

* *Si la carte d'effets EFFECT B n'est pas installée, apparaît alors au-dessus de [F4] la mention "AUX3".*

4. Positionnez le curseur sur "AUX Sw.", puis tournez la molette TIME/VALUE pour sélectionner "Pst".

5. Appuyez sur [▲] et [▼] pour déplacer le curseur, et ajustez si nécessaire le niveau (0 à 127) et le panoramique (L63 - 0 - R63).

6. Appuyez sur [MASTER].
L'écran Master Block apparaît alors.

7. Appuyez sur [F3 (AUX.A)]. Si la mention "AUX.A" n'apparaît pas en regard de la touche [F3], appuyez sur [PAGE] jusqu'à ce que "AUX.A" soit affichée, puis appuyez sur [F3 .(AUX.A)].

8. Positionnez le curseur sur "AUX.A", et tournez la molette TIME/VALUE afin de sélectionner "AUX".

9. Appuyez sur [ST IN].

10. Appuyez sur [F1 (St In).

11. Positionnez le curseur sur "StereoIn Select", puis sélectionnez "Input 7/8" avec la molette TIME/VALUE.

12. Appuyez sur [▲] et [▼] pour déplacer le curseur. Ajustez si nécessaire le niveau de retour de l'effet (0 à 127) et la balance (L63 - 0 - R63).

13. A ce stade, vous êtes maintenant prêt à ajouter l'effet externe aux pistes. Appuyez sur [PLAY (DISPLAY)] pour revenir en mode Lecture.

14. En cours de lecture, ajustez à votre goût le son de l'effet.

La console Input Mixer étant activée (indicateur "IN" allumé), il suffit de bouger le fader Stereo In (ST IN) pour modifier le niveau de retour effet

MEMO...

A propos du Copyright

La loi interdit l'enregistrement illégal, l'interprétation en public, la diffusion, la vente, ou la distribution etc. d'une œuvre (enregistrement CD ou vidéo, diffusion, etc.) dont les droits d'auteur appartiennent à une tierce personne.
Le VS-1680 n'a pas d'implémentation SCMS. Cette décisiona été prise du fait que le SCMS ne restreint pas la création de compositions originales qui ne violent pas les lois sur les droits d'auteur. Roland ne peut être tenu pour responsable du non respect des lois sur les droits d'auteur que vous pourriez commettre en utilisant le VS-1680.

? **SCMS** (Annexes p. 64)

Désengagement de responsabilité

Roland ne peut être tenu pour responsable d'aucun "dommage direct," "dommage consécutif," ou "tout autre dommage" qui pourrait résulter de l'utilisation du VS-1680. Ces dommages incluent sans s'y limiter les événements suivants pouvant survenir lors de l'utilisation du VS-1680.

- Perte de profit
- Perte définitive de musique ou de données
- Impossibilité de continuer à utiliser le VS-1680 lui-même ou un appareil connecté

A propos du contrat de licence

Le VS-1680 et ses possibilités CD-R ont été conçus pour vous permettre de reproduire des éléments dont vous possédez les droits d'auteur, ou que le propriétaire des droits d'auteur vous autorise à copier. En conséquence, la reproduction de CD musicaux ou autres éléments protégés sans la permission de leur propriétaire, autre que pour un usage personnel ou privé, constitue une infraction à la loi, pouvant être sanctionnée. Consultez un spécialiste des droits d'auteur oo des ouvrages spécialisés pour avoir de plus amples informations sur l'obtention d'autorisation auprès des bénéficiaires de droits d'auteur.

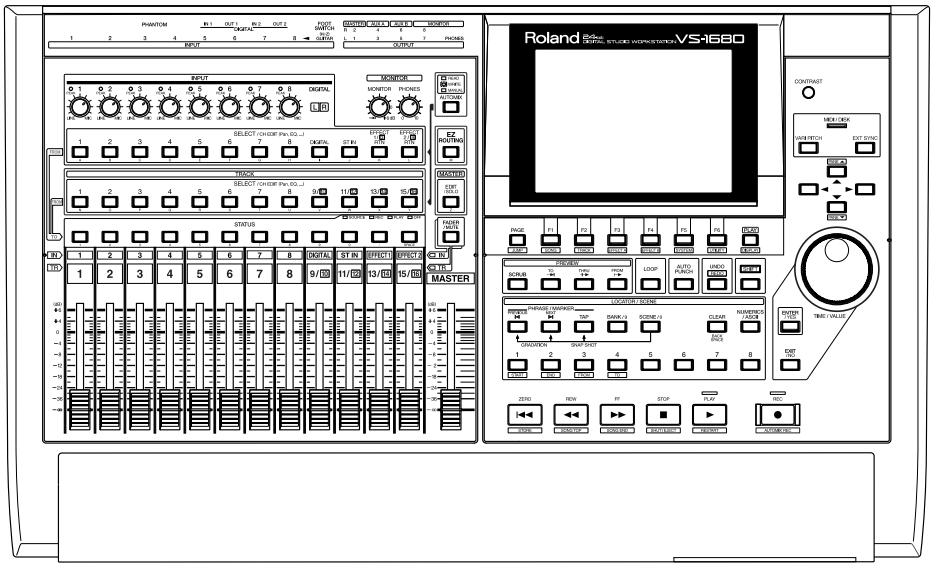
* *Microsoft et Windows sont des marques déposées de Microsoft Corporation.*
* *Windows® 95 est officiellement dénommé : "système d'exploitation Windows® 95 Microsoft®."*
* *Macintosh est une marque déposée de Apple Computer, Inc.*
* *Iomega est une marque déposée Iomega Corporation.*
* *ZIP est une marque déposée Iomega Corporation.*
* *Cakewalk est une marque déposée Twelve Tone systems, Inc.*
* *Cakewalk Pro Audio et Cakewalk Professional sont des marques déposées de Twelve Tone systems, Inc.*
* *Tous les noms de produits mentionnés dans ce document sont des marques déposées ou des dénomminations commerciales appartenant à leur propriétaire respectif.*

Roland

24-bit DIGITAL STUDIO WORKSTATION

VS-1680

ANNEXES



Avant d'utiliser cet appareil, veuillez lire attentivement les sections intitulées "INSTRUCTIONS DE SÉCURITÉ IMPORTANTES" (p. 2) "UTILISEZ VOTRE APPAREIL EN TOUTE SÉCURITÉ" (p. 3, 4) et les "REMARQUES IMPORTANTES" (p.5) dans le Mode d'Emploi. Ces sections rassemblent des informations importantes concernant l'emploi correct de l'appareil. De plus, de façon à être tout à fait à l'aise dans l'utilisation de votre nouvelle acquisition, nous vous conseillons de lire entièrement les manuels "Prise en Main", "Mode d'Emploi" et "Annexes". Gardez-les à portée de main pour vous y reporter en cas de besoin.

Table des Matières des Annexes

A propos du MIDI.....4

A propos du SCSI.....5

Dépannage 6

Questions-réponses.....9

Messages d'erreur.....13

Fonctions spéciales des touches.....16

Liste des paramètres.....19

Implémentation MIDI 25

Fiche d'Implémentation MIDI 58

Schéma de principe de la section Console.....60

Glossaire 63

Caractéristiques techniques 66

Index 68

Track Sheet 72

Liste des "Patches Preset VS8F-2" 74

Liste des algorithmes VS8F-2 ..81

Reverb.....81
Delay.....82
StDly-Chorus (Stereo Delay Chorus).....83
StPS-Delay (Stereo Pitch Shifter Delay).....84
Vocoder 85
2ch RSS (2-channel RSS) 85
Delay RSS.....86
Chorus RSS 86
GuitarMulti1 (Guitar Multi 1).....87
GuitarMulti2 (Guitar Multi 2).....88
GuitarMulti3 (Guitar Multi 3).....89
Vocal Multi 90
Rotary 91
GuitarAmpSim (Guitar Amp Simulator) 92
St Phaser (Stereo Phaser) 93
St Flanger (Stereo Flanger) 94
DualCom/Lim (Dual Compressor/Limiter).....95
Gate Reverb 96
MultiTapDly (Multi Tap Delay) 97
Stereo Multi 98
Reverb 2.....99
Space Chorus.....100
Lo-Fi Proces (Lo-Fi Processor) 100
ParametricEQ (4-Band Parametric Equalizer)....101
GraphicEQ (10-Band Graphic Equalizer).....102
Hum Canceler 103
Vocal Cancel 104
Voice Trans (Voice Transformer) 105
Vocoder 2 (19) 106
MicSimulator (Mic Simulator) 107
3BndIsolater (3-band Isolator) 108
TapeEcho201 (Tape Echo 201) 108
AnalogFlnger (Analog Flanger).....109
AnalogPhaser (Analog Phaser).....109

Fonction de chaque paramètre d'effet.....110

A propos du MIDI

Cette section du manuel explique les principes de base du MIDI et la façon dont le VS-1680 traite les messages MIDI.

Qu'est ce que le standard MIDI ?

MIDI signifie Musical Instrument Digital Interface (interface numérique pour instruments de musique). C'est un standard mondial qui permet aux instruments de musique électroniques et aux ordinateurs d'échanger des données musicales et des messages tel que des sélections de sons. N'importe quel appareil compatible MIDI peut transmettre des données musicales à n'importe quel autre appareil compatible MIDI, quelle que soit sa marque ou son modèle.

Prises MIDI

Les messages MIDI (les données supportées par le standard MIDI) sont envoyés et reçus en utilisant trois types de prises. Sur le VS-1680, MIDI OUT et MIDI THRU sont gérés par le même connecteur, qui peut être commuté selon l'utilisation désirée. (Mode d'Emploi page 129).

MIDI IN: Reçoit les messages MIDI transmis par des appareils MIDI externes.

MIDI OUT: Transmet les messages MIDI du VS-1680.

MIDI THRU: Réémet tous les messages MIDI qui sont reçus par MIDI IN, sans les modifier.

Canaux MIDI

Le standard MIDI prévoit de pouvoir envoyer des informations par un seul câble, de façon indépendante à plusieurs appareils MIDI. Cela est rendu possible grâce au principe des canaux MIDI. Ceux-ci peuvent être comparés aux canaux d'une télévision. En changeant le canal d'une télévision, vous pouvez regarder différents programmes émis par différentes stations de diffusion. Cela provient du fait que les données reçues sont uniquement celles qui correspondent au canal du récepteur.
De la même façon, un appareil MIDI dont le canal de réception est réglé sur 1 recevra uniquement les données émises par un autre appareil MIDI dont le canal de transmission est, lui aussi, réglé sur 1.

Messages MIDI

Le VS-1680 reconnaît les types de messages MIDI suivant :

Messages de note :
Ces messages servent à jouer les notes. Sur un clavier, ces messages transmettent la touche (numéro de note) qui est pressée et la force avec laquelle elle a été jouée (vélocité). Sur le VS-1680, ces messages sont utilisés quand vous utilisez une source sonore MIDI, comme pour jouer le son du métronome.

Messages de changement de programme (Program Change) :
Ces messages servent à sélectionner des sons, et consistent en un numéro de programme allant de 1 à 128. Le VS-1680 utilise ces messages pour sélectionner des scènes et des effets. (Mode d'Emploi p. 138, 139).

Messages de controle (Control Change) :
En général, ces messages sont utilisés pour transmettre des informations telles que vibrato, tenue, volume etc., qui rendent l'exécution d'un morceau plus expressive. Les différentes fonctions sont identifiées par un numéro de contrôleur allant de 0 à 127, et ce numéro de contrôleur est défini pour chaque fonction. Les fonctions qui peuvent être employées par un appareil dépendent de l'appareil lui-même. Le VS-1680 utilise ces messages assez différemment de la plupart des autres instrument : ils servent à contrôler les paramètres des consoles.

Messages Exclusifs :
Contrairement aux messages de note et de contrôle, les messages exclusifs servent à transmettre des informations à un appareil particulier. Sur le VS-1680, les messages exclusifs peuvent servir à contrôler les paramètres de console (comme un message de contrôle). Normalement, les messages de contrôle sont plus faciles à utiliser, il y a donc tout intérêt à les préférer aux messages exclusifs. Ces derniers, destinés à être transmis à divers appareils, sont distingués par leur identifiant d'appareil (Device ID), plutôt que par un canal MIDI. Quand les messages exclusifs doivent être transmis ou reçus, les deux unités qui communiquent doivent être configurées de façon à ce que les identifiants d'appareil correspondent exactement.

Fiche d'implémentation MIDI

Le standard MIDI permet à une grande diversité d'instruments de musique électronique de communiquer entre eux. Néanmoins, il n'est pas nécessaire à tous les appareils de reconnaître tous les types de messages MIDI. Deux appareils ne peuvent communiquer qu'en utilisant les types de messages MIDI qu'ils ont en commun. Les modes d'emploi d'appareils MIDI incluent tous une fiche d'implémentation MIDI. Cette fiche indique les types de messages MIDI pouvant être émis et reçus. En comparant les fiches d'implémentation de deux appareils, vous pouvez savoir quel types de messages ils pourront s'échanger.

A propos du SCSI

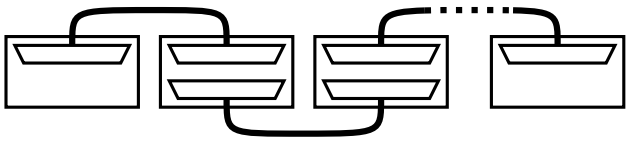
SCSI est l'acronyme de **Small Compter System Interface**. C'est un standard de transfert de données qui permet à de grandes masses d'informations d'être envoyées ou reçues. Le VS-1680 comporte un connecteur SCSI permettant de connecter des périphériques SCSI externes tels que des disques durs ou un lecteur Zip. Cette section du manuel décrit les procédures et les précautions à prendre quand on utilise ce type de périphériques.

Les disques dus sont des appareils de grande précision. S'ils sont connectés ou utilisés de façon incorrecte, ils peuvent non seulement présenter des dysfonctionnements mais les données présentes sur le disque peuvent être perdues. Dans le pire des cas, les disques peuvent être physiquement endommagés. Par conséquent, lisez attentivement le manuel d'utilisation accompagnant votre lecteur de disque.

* *Un lecteur de disque utilisé pour la première fois avec le VS-1680 doit être initialisé (Mode d'Emploi p. 111). Quand un disque est initialisé, toutes les données présentes sur ce dernier sont perdues. Avant d'utiliser un lecteur de disque qui a déjàservi sur un autre appareil,veilez à ce que les données puissent être effacées.*

A propos des connexions

Un maximum de 7 périphériques SCSI peuvent être branchés sur le connecteur SCSI du VS-1680. Utilisez un câble SCSI pour connecter les lecteurs de disque, comme le montre la figure ci-dessous. On ne fait pas de distinguo entre entrée et sortie. De ce fait, les deux extrémités d'un câble peuvent être connectées à n'importe quel périphérique. Les périphériques connectés de cette façon forment une **chaîne SCSI**..



- Le VS-1680 comporte un connecteur DB-25 femelle. Après avoir déterminé quel type de connecteur SCSI votre lecteur de disque utilise, connectez-le avec le câble approprié.
- Utilisez les câbles les plus courts possibles, assurez-vous que ceux-ci ont une impédance compatible avec le standard SCSI (110(+/-10%), et qu'ils sont totalement blindés.
- La taille totale des câbles composant la chaîne SCSI ne doit pas dépasser 6,5 mètres.
- Ne déconnectez aucun périphériques SCSI tant qu'un seul d'entre eux est encore sous tension.

A propos des terminaisons

Pour se protéger du "bruit de retour", les périphériques situés à chaque extrémité de la chaîne doivent comporter une résistance de terminaison. Celle-ci est généralement désignée sous le nom de **terminaison**. Comme le VS-1680 constitue lui-même l'une des extrémités de la chaîne, il comporte une terminaison interne. Il suffit donc de placer une terminaison à l'autre extrémité de la chaîne. Il y a deux types de terminaisons : celles que l'on peut éteindre (interne) et celles qui sont reliées à un connecteur SCSI (externe). Choisissez la méthode appropriée à votre lecteur de disque.

- Votre lecteur de disque comporte peut-être un interrupteur de terminaison qui est généralement en position "On" (ce qui signifie que la terminaison est en fonctionnement). Placez ce type de périphérique à l'extrémité de la chaîne SCSI.
- N'utilisez pas de terminaisons en double. Par exemple, ne connectez pas une terminaison externe à un périphérique qui possède déjà une terminaison interne.

Les terminaisons actives

Si vous utilisez une terminaison externe nous vous recommandons d'utiliser une **terminaison active**. Dans ce cas, si vous utilisez un lecteur de disque qui vous permet de couper l'alimentation de la terminaison, assurez-vous qu'elle n'est pas coupée. Pour plus de détails à propos de la connexion de terminaisons actives, référez-vous au manuel de votre lecteur de disque.

? **Terminaison active** (p. 65)

? **Alimentation de la terminaison** (p. 63)

A propos des numéros d'identifiant SCSI (Numéros SCSI ID)

Chaque lecteur de disque , dans la chaîne SCSI, se distingue des autres par son numéro d'identifiant SCSI, numéro compris entre 0 et 7. Cela signifie que lorsque plusieurs lecteurs de disque sont connectés, vous devez faire en sorte que chaque disque ait un numéro d'identifiant SCSI différent des autres. S'il y a conflit, le VS-1680 sera incapable de reconnaître correctement les lecteurs de disque. Par défaut (réglages d'usine), le VS-1680 a le numéro 7. Réglez donc les lecteurs de disque connectés de façon à ce que leurs numéros d'identifiant SCSI soient différents de 7.

Dépannage

Si le VS-1680 ne se comporte pas de la façon que vous espériez, consultez les pages suivantes avant de conclure à une éventuelle panne. Si ces informations ne vous permettent pas de résoudre votre problème, contactez votre revendeur.

Enregistrement et Lecture

Pas de son

- Le VS-1680 et les périphériques qui y sont connectés ne sont pas sous tension.
- Les câbles audio ne sont pas correctement connectés.
- Les câbles audio sont hors service.
- Le volume de votre système d'écoute (table de mixage, ampli,…) est à 0.
- Le fader Master du VS-1680 est à 0.
  - Faders de voie
  - Fader Master
  - Potentiomètre MONITOR
  - Potentiomètre PHONES
- Les jacks de sortie qui sont connectés à votre système d'écoute sont différents de ceux qui ont été sélectionnés dans la section Master de la console (Mode d'Emploi p. 172).
- Les phrases courtes de moins de 0,5 secondes ne peuvent être jouées.

Un canal en particulier ne produit aucun son

- Le volume du canal en question est à 0.

  En passant du mode console d'entrée (input mixer) à la console de retour pistes (track mixer), en rappelant des Scènes, en utilisant la fonction "auto mix", ou dans des cas similaires, les niveaux réels de volume ne correspondent plus à la position des faders. Dans ce cas, bougez les faders de façon à ce qu'ils correspondent aux réglages de volume.
- La piste est éteinte (l'indicateur STATUS est éteint).
- L'interrupteur de panoramique (Pan Switch) (Mode d'Emploi p. 62) est réglé sur "Off".
- La fonction Solo ou Mute (Mode d'Emploi p. 159) est utilisée.
- "Cntrl Local" est réglé sur "Off".

  Dans ce cas, les mouvements des faders n'ont aucun effet.

Il n'est pas possible d'enregistrer

- La piste à enregistrer n'a pas été sélectionnée (L'indicateur STATUS ne clignote pas en rouge).
- Les pistes sources, les pistes de lecture, ou les effets n'ont pas été assignés.
- Le lecteur de disque a une capacité insuffisante.
- Le morceau a un nombre d'événements insuffisants.

Impossible d'enregistrer en numérique

- Les connexions DIGITAL du lecteur de CD ne sont pas reconnues.
- L'horloge principale (master clock) est réglée à "INT" (Mode d'Emploi p. 75).
- Le connecteur DIGITAL IN (optique ou coaxial) n'a pas été correctement sélectionné.
- La fréquence d'échantillonnage du morceau en cours d'enregistrement n'est pas le même que celle du périphérique audionumérique.

  Faites en sorte que la fréquence d'échantillonnage du périphérique audionumérique soit la même que celle du morceau. S'il est impossible de changer la fréquence du périphérique audionumérique, créez un nouveau morceau ayant la fréquence correspondante.
- Le signal numérique n'est pas transmis par le périphérique audionumérique.

  Certains périphériques audionumériques ne produisent aucun signal numérique tant qu'ils ne sont pas en mode lecture. Si c'est le cas, mettez votre périphérique audio-numérique en mode pause (standby) avant de mettre le VS-1680 en mode enregistrement.
- Le format de signal numérique est différent.

  Certains périphériques audionumériques peuvent utiliser un format de signal numérique spécifique. Connectez-vous à un périphérique audionumérique compatible avec le standard S/P DIF.

Le son enregistré comporte du bruit ou de la distorsion

- Le réglage de sensibilité des entrées est incorrect.

  Si le réglage de la sensibilité des entrées est trop haut, le son enregistré sera distordu. Inversement, s'il est trop bas, le son enregistré sera couvert par le bruit. Ajustez les potentiomètres d'entrée (INPUT) de façon à ce que les vumètres montent aussi haut que possible (entre -12 B et 0 dB).
- L'égaliseur est utilisé avec la console d'entrée.

  Certains réglages de l'égaliseur peuvent provoquer une distorsion même si l'indicateur "PEAK" ne s'allume pas. Réajustez les réglages de l'égaliseur.
- Le réglage d'atténuation ("ATT") est incorrect (Mode d'Emploi p. 171).

  Si le bruit ou la distorsion sont apparus après une fusion de pistes, les niveaux de sortie des pistes étaient trop élevés.

La hauteur de lecture est anormale

- La fonction Vari-Pitch est utilisée (l'indicateur VARI PITCH est allumé).
- La fonction de compression/expansion temporelle est utilisée (Mode d'Emploi p. 90).

Problèmes avec le lecteur de disque

Le lecteur de disque interne n'est pas reconnu

- Le disque dur n'a pas été correctement installé.
- "IDE Drive" est réglé sur "Off" (Mode d'Emploi p. 186).
- Les réglages de "partition" sont incorrects

  Quand un lecteur de disque de haute capacité est installé dans le VS-1680, nous vous recommandons de régler la taille des partitions à 2 000 Mo.

Le lecteur Zip n'est pas reconnu

- Le lecteur Zip n'est pas correctement connecté.
- Le même numéro d'identifiant SCSI (SCSI ID) est assigné à plusieurs périphériques SCSI (lecteur Zip, CD-R, etc.).
- Le lecteur Zip n'a pas été initialisé (Mode d'Emploi p. 111).
- Il n'y a pas de disquette Zip inséré dans le lecteur.

  Quand vous changez de disquette Zip, assurez-vous de sélectionner le disque nouvellement inséré comme disque courant.
- Un disque Zip d'archive est inséré.

Effets internes

Les effets ne sont pas utilisables

- La carte VS8F-2 n'a pas été correctement installé.
- Une seule carte VS8F-2 a été installée (dans ce cas, l'effet B ne peut être utilisé).
- Vous essayez de sélectionner un algorithme de Reverb, Gated Reverb, Vocoder 2 ou Voice Transformer avec EFX2 ou EFX4.
- Vous essayez de sélectionner un algorithme de Vocoder 2 ou Voice Transformer avec EFX1 ou EFX3 (p. 105, 106).

Problème avec le graveur de CD-R

Le CD-R n'est pas reconnu

- Le graveur de CD-R n'est pas correctment connecté.
- Le même numéro d'identifiant SCSI (SCSI ID) est assigné à plusieurs périphériques SCSI (lecteur Zip, CD-R, etc.).
- Aucun disque CD-R n'a été inséré dans le graveur de CD-R.
- Il s'agit d'un graveur CD-R qui n'est pas agréé par Roland.

Il est impossible d'écrire sur des disques CD-R

- La fréquence d'échantillonnage du morceau est différente de 44,1 kHz (Mode d'Emploi p. 58).
- Aucun lecteur de disque IDE n'est installé.
- Le lecteur de disque IDE interne n'a pas assez d'espace disponible (Mode d'Emploi p. 166).
- Le disque CD-R n'a pas assez d'espace disponible.
- Vous essayez d'écrire sur CD contenant un logiciel.
- Vous essayez d'écrire sur un CD-R qui a été finalisé.

Périphériques MIDI

Le VS-1680 étant maître, le séquenceur ne répond pas aux commandes

- Le câble MIDI n'est pas correctement connecté.
- Le câble MIDI est abîmé.
- L'interrupteur "MIDI Thru" n'est pas réglé sur "Out" (Mode d'Emploi p. 129).
- Le générateur de synchronisation ("Sync Gen") n'est pas réglé de façon à utiliser la méthode de synchronisation adéquate (MTC, MIDI Clock, Sync Track) (Mode d'Emploi p. 133).
- L'indicateur EXT clignote ("Sync Source" est réglé sur "EXT").
- Les deux périphériques ne sont pas réglés de façon à utiliser le même type de MTC (en cas de synchronisation de type MTC).
- Les données d'horloge MIDI n'ont pas été enregistrées sur la piste de synchro (si vous l'utilisez)
- Les réglages du séquenceur MIDI sont incorrects.
- Le séquenceur MIDI n'est pas prêt à jouer le morceau.

En utilisant un séquenceur MIDI comme maître, le VS-1680 ne répond pas aux messages dudit séquenceur

- Le câble MIDI n'est pas correctement connecté.
- Le câble MIDI est abîmé.
- Vous essayez de synchroniser en utilisant l'horloge MIDI (MIDI clock).

  Le VS-1680 ne peut être utilisé en esclave en utilisant une méthode de synchronisation autre que MTC.
- L'indicateur EXT est éteint ("Sync Source" est réglé sur "INT").
- Les deux périphériques ne sont pas configurés de façon à utiliser le même type de MTC (en cas de synchronisation de type MTC).
- Les réglages du séquenceur MDI sont incorrects.
- Le séquenceur MIDI n'est pas en mode d'attente de lecture (avec l'indicateur PLAY clignotant).
- La réception MTC est très dégradée.

  Réglez le niveau d'erreur de synchronisation (Sync Error Level) à une valeur de 5 ou plus peut améliorer la synchronisation.

En utilisant un appareil vidéo comme maître, le VS-1680 ne répond pas

- Le câble connecté au connecteur L ou le câble MIDI n'est pas correctement connecté.
- Le câble MIDI est hors d'état.
- L'indicateur EXT est éteint ("Sync Source" est réglé sur "INT").
- "SysEX.Rx" (interrupteur de réception de messages exclusifs) n'est pas mis sur "On".
- "MMC" (le mode MMC) n'est pas mis à "SLAVE".

  La vitesse d'images (frame rate) MTC du périphérique vidéo est différente de celle du SI-80S (l'interface de synchronisation vidéo-MIDI de Roland), ou la vidéo et le VS-1680 ne sont pas réglés de façon à utiliser le même type de MTC.
- La réception MTC est très dégradée.

  Régler le niveau d'erreur de synchronisation (Sync Error Level) à une valeur de 5 ou plus peut améliorer les conditions.

Autres Problèmes

Les données sur le lecteur de disque n'ont pas été correctement sauvegardées

L'alimentation du VS-1680 a été coupée sans effectuer la procédure d'extincion.

- L'alimentation a été coupée alors que le lecteur de disque opérait.
- Le lecteur de disque a subi un choc violent.
- Le lecteur de disque ou le câble SCSI ont été connectés ou déconnectés alors que l'alimentation n'avait pas été coupée.

  Réinitialisez le lecteur de disque (et effectuez également un formatage physique) (Mode d'Emploi p. 111). Nous vous recommandons également d'exécuter un contrôle de la surface (Surface Scan) (Mode d'Emploi p. 113).

Questions – réponses

Informations d'ordre général

Je viens juste d'acquérir le VS-1680. Puis-je l'utiliser immédiatement ?

Le VS-1680 est un appareil d'enregistrement audio. Voici ce que vous devez préparer :

- Le lecteur de disque interne (série HDP-88).
- Un système d'écoute pour la sortie principale (ce peut être un casque stéréo).
- Des instruments et des micros, un lecteur de CD ou d'autres source sonores à enregistrer.

De plus, en utilisant les périphériques dont les noms suivent, vous pouvez améliorer les performances du VS-1680 :

- Cartes d'extension d'effets VS8F-2
- Lecteur Zip
- Graveur CD-R (seulement ceux recommandés par Roland).
- Enregistreur DAT
- Etc.

Puis-je utiliser le lecteur Zip interne de mon ordinateur pour jouer des morceaux sauvegardés par le VS-1680 sur une disquette Zip ?

Le format de données utilisé par le VS-1680 lui est propre. Seules les données exportées par un VS-880 (en utilisant la fontion Song Export) sont lisibles par un VS-1680, aucun autre périphériques ne peut lire ce type de données.

Combien de temps puis-je enregistrer ?

La taille (ou capacité) de votre disque dur, la fréquence, et le mode d'enregistrement ont tous un effet sur la durée enregistrable. Par exemple, en utilisant un disque de 2,1 Go (HDP88-2100), le tableau suivant montre de façon approximative la durée d'enregistrement (calculée pour une piste).

	Fréq. d'échantillonnage		
Mode d'Enreg.	48.0 kHz	44.1 kHz	32.0 kHz
Multi-Track Pro	792 mn	808 mn	1114 mn
Mastering	370 mn	404 mn	556 mn
Multi-Track 1	792 mn	808 mn	1114 mn
Multi-Track 2	990 mn	1078 mn	1484 mn
Live 1	1188 mn	1292 mn	1782 mn
Live 2	1484 mn	1616 mn	2228 mn

(Ces durées sont approximatives)

Combien de pistes puis-je enregistrer simultanément ?

Vous pouvez enregistrer jusqu'à 8 pistes simultanément, quel que soit le mode d'enregistrement et la fréquence d'échantillonnage.

Combien de pistes est-il possible de lire simultanément ?

Vous pouvez lire jusqu'à 16 pistes simultanément. L'une des 16 pistes virtuelles de chaque piste est sélectionnée pour la lecture. Cependant, lorsque le mode d'enregistrement est "MAS", le VS-1680 fonctionne comme un enregistreur 8 pistes (sur les pistes 1 à 8).

Quelle est la différence entre l'écoute dynamique traditionnelle et la fonction d'écoute dynamique (scrub) du VS-1680 ?

L'écoute dynamique rencontrée sur des enregistreurs numériques à bande traditionnels et la fonction d'écoute dynamique (Scrub) du VS-1680 sont différentes. Traditionnellement, l'écoute dynamique simule la rotation "à la main" des bandes. Pour ce faire, il est nécessaire de ralentir la bande de façon à atteindre la vitesse désirée pour permettre d'identifier précisément le début d'un son. Cela ralentit donc la vitesse de lecture ce qui entraîne une baisse de la hauteur. Celle-ci rend difficile la détermination de l'endroit recherché. Ainsi, la fonction du VS-1680 nommée "scrub preview" permet de lire en boucle des parties très courtes.

J'ai essayé d'enregistrer un CD audio acheté dans le commerce en connectant la platine CD à l'entrée numérique (DIGITAL IN). Cependant, le message "can't REC CD" est apparu sur l'afficheur du VS-1680 et l'enregistrement s'est avéré impossible.

Neuf, le VS-1680 ne peut établir de connexions numériques avec des platines CD. Référez-vous à la page 74 du mode d'emploi : "Enregistrement de signaux numériques".

Quand j'essaie de copier des pistes sur une petite portion du morceau, la source, comme la destination, ne produit aucun son.

Les phrases inférieures à 0,5 seconde ne peuvent être lues par le VS-1680. S'il vous arrive de créer des phrases extrêmement courtes en utilisant les fonctions

"Track Edit" ou "Phrase Edit", il peut vous sembler qu'elles sont effacées. Quand vous coupez et collez ce genre de phrases courtes, elles sont considérées comme des percussions échantillonnées ou des effets sonores. La règle est donc de créer des phrases longues d'au moins une seconde.

Après une fusion de pistes, j'ai effacé les pistes sources en utilisant la fonction "Track Erase", mais cela n'a libéré aucun espace sur le lecteur de disque.

Lorsque vous utilisez les fonctions "Track Cut", "Track Erase" ou "Phrase Delete", les données musicales, en apparence, disparaissent. Cependant, à cause de la fonction "Undo" (annuler), les données musicales effacées ne sont pas effacées du lecteur de disque. Si vous désirez libérer de l'espace disque, utilisez la fonction "Song Optimize" (Mode d'Emploi p. 166).

Quel est le temps pris par la compression temporelle ?

Pour chaque piste, cela prend environ 9 fois le temps de lecture. Par exemple, si vous avez un morceau de 5 minutes qui utilise 8 pistes, la compression prendra 8 (pistes) x 5 (minures) x 9 = 360 minutes.

J'ai essayé de créer un nouveau morceau mais le message "Song Protected" est apparu sur l'écran et je n'ai pu continuer la procédure.

Cela vient du fait que le morceau de démonstration, sauvegardé sur le lecteur de disque interne, est protégé. Quand le message "STORE current?" apparaît sur l'écran, pressez [NO]. Autrement, vous pouvez enlever la protection (Mode d'Emploi p. 82). Cependant, faire cela peut altérer le contenu du morceau de démonstration.

L'indicateur "PLAY" clignote en vert. Je ne peux ni enregistrer ni lire, même si je presse le bouton [PLAY].

Quand l'indicateur "EXT SYNC" est allumé, le VS-1680 reçoit des messages de pause MTC provenant d'un périphérique MIDI externe. Faites en sorte que cela ne se produise pas en agissant sur le périphérique MIDI externe ou pressez [STOP]. Quand le message "PowerOFF/RESTART" apparaît sur l'écran, cela signifie que la procédure d'extinction est en cours. Maintenez alors la touche [SHIFT] enfoncée et pressez [PLAY (RESTART)]. Cela réamorce le VS-1680.

Toutes les pistes sont enregistrées. Puis-je les fusionner ?

Avec le VS-1680, vous pouvez fusionner des pistes sur une même piste. Cependant, quand vous faites cela, chaque piste d'enregistrement ou de lecture est considérée comme une seule piste, avec une limite de 16 au total. Par exemple, quand vous fusionnez la piste 1 vers elle-même, l'indicateur de STATUS pour la piste 15/16 s'éteint, ce qui signifie que la piste 16 n'est pas lue.

Effets

J'aimerais changer l'ordre d'un algorithme d'effet.

Les ordres de connexions ne peuvent être altérés. Ils peuvent seulement être mis en ou hors service. Pour de plus amples informations sur l'ordre des algorithmes d'effets, référez-vous à la liste des Algorithmes (p. 81).

Pour utiliser le simulateur de micro (mic simulator) de façon efficace, quel type de micro recommandez vous ?

Nous recommandons d'utiliser le micro Roland DR-20. En utilisant ce micro en entrée du simulateur de micro, vous avez le choix entre un "petit micro dynamique", un "micro dynamique de type headset ", un "micro à condensateur ultra-compact", ou l'entrée ligne. De plus, un patch d'effet a été préréglé de façon à pouvoir utiliser de façon efficace un DR-20 en entrée.

Est-ce que tous les sons envoyés vers les entrées 1 à 4 (INPUT 1-4) peuvent bénéficier d'un patch de simulateur de micro différent ?

Oui. Par exemple, vous assignez le chant à l'entrée 1 (INPUT 1), la guitare électrique à l'entrée 2 (INPUT 2), la basse à l'entrée 3 (INPUT 3) etc. Si vous voulez créer l'atmosphère d'un enregistrement effectué en studio avec des micros, mettez le paramètre "LINK" sur "Off" (p. 121).

Lecteurs Zip

Puis-je connecter et déconnecter des câbles SCSI sans que l'alimentation ne soit coupée ?

Ne faites jamais ça ! Connecter et déconnecter des câbles SCSI alors que les périphériques sont encore sous tension peut provoquer des dysfonctionnements.

Assurez-vous que l'alimentation de tous les périphériques a été coupée avant de déconnecter un câble SCSI.

Combien de temps prend une copie vers des disques Zip ?

Ci-dessous se trouve un tableau qui montre le temps nécessaire à la copie d'une piste vers un disque Zip destiné à la lecture ou à l'archivage. Cependant, pour ce qui est des copies d'archive, vous pouvez aussi sauvegarder des morceaux faisant plus de 100 Mo, en répartissant les données sur plusieurs disques Zip.

	Fréq. d'échantillonnage		
Mode d'enreg.	48.0 kHz	44.1 kHz	32.0 kHz
Multi-Track Pro	34 mn	37 mn	52 mn
Mastering	17 mn	18 mn	26 mn
Multi-Track 1	34 mn	37mn	52 mn
Multi-Track 2	46 mn	50 mn	69 mn
Live 1	55 mn	60 mn	83 mn
Live 2	68 mn	75 mn	103 mn

(Toutes ces durées sont approximatives)

Je ne peux initialiser le disque Zip

Si l'initialisation se trouve interrompue, avec des messages comme "Medium error", "not 512 bytes/sector", "Function Failed !" ou autre apparaissant sur l'écran, la cause peut être une des suivantes :

- Le disque Zip peut être endommagé. Essayez un autre disque, de préférence neuf, pour voir si les mêmes messages d'erreurs apparaissent.
- Le lecteur Zip peut être en panne. Essayez de le connecter à un autre appareil que le VS-1680 (votre ordinateur, par exemple) pour voir si il peut initialiser les disques, lire des fichiers et effectuer d'autres opérations.
- Si ni le lecteur Zip , ni le disque Zip ne sont en cause, contactez votre revendeur.

J'ai initialisé un disque Zip d'archive. Puis-je, d'une façon ou d'une autre, récupérer les données ?

Malheureusement, il n'y a aucun moyen de récupérer les données. Les disques Zip destinés à la lecture ou à l'archivage ont des formats différents. Faites en sorte de bien étiqueter les disques Zip de façon à différencier les disques d'archive des autres.

Quand j'essaie d'initialiser un disque Zip, le message "WRITE PROTECTED" apparaît sur l'écran et il m'est impossible de poursuivre.

Ce disque Zip a pu être protégé sur un autre appareil (comme votre ordinateur). Utilisez un autre disque. Avec le paramètre "Physical Format" réglé sur "On", vous pouvez initialiser le disque sur le VS-1680. Cependant, dans ce cas, toutes les données contenues sur le disque sont perdues. Vérifiez sur un autre appareil que ce disque contient des données qui peuvent être effacées.
Le disque nommé **TOOLS** qui est livré avec le lecteur Zip est, lui aussi, protégé. Ce disque est nécessaire si vous désirez utiliser le lecteur Zip avec un ordinateur ou un autre appareil, nous vous recommandons donc de laisser ce disque tel quel. De plus, le VS-1680 ne peut ajouter ni effacer de données sur le disque TOOLS.

MIDI

Quand je synchronise le VS-1680 avec un séquenceur MIDI, les réglages de volume et de panoramique du VS-1680 changent par eux-mêmes.

Le VS-1680 reçoit des messages de contrôle (Control Change) ou des messages exclusifs (System Exclusive). Quand il est réglé pour recevoir des messages de contrôle transmis par un séquenceur MIDI, la console de mixage du VS-1680 peut être contrôlée par des périphériques externes. Si vous ne désirez pas utiliser cette fonctionnalité, réglez le paramètre "Control Type" sur "Off" (Mode d'Emploi p. 192).

DAT

Quand je connecte un enregistreur DAT à l'entrée numérique (DIGITAL IN) du VS-1680, le son est altéré par du bruit.

Les signaux numériques se déplacent dans une boucle. Quand vous reliez la sortie numérique d'un enregistreur DAT à l'entrée numérique du VS-1680, le VS-1680 est synchronisé à l'horloge du DAT. Si dans ces conditions, vous reliez la sortie numérique du VS-1680 à l'entrée numérique du DAT, ce dernier se synchronise alors à l'horloge du VS-1680. En d'autres mots, il n'y a plus d'horloge de référence unique ce qui entraîne une instabilité voire une perte de synchronisation. Quand vous voulez enregistrer avec le VS-1680, réglez

votre enregistreur DAT de façon à ce ses entrées analogiques soient les entrées par défaut et non l'entrée numérique. Inversement, si vous désirez utiliser l'enregistreur DAT pour enregistrer, réglez l'horloge maître (Master Clock) du VS-1680 sur "Internal".

Est-il possible de sauvegarder sur des MiniDiscs plutôt que sur des cassettes DAT ?

Vous ne pouvez sauvegarder sur des MiniDiscs. Comme les données sur MiniDiscs sont compressées avant d'être enregistrées, les données musicales du VS-1680 seraient donc également compressées avant d'être enregistrées, ce qui les rendraient illisibles par la suite. Les cassettes DCC ne peuvent être utilisées pour les mêmes raisons.

CD-R

Puis-je utiliser un graveur de CD-R autre que le CDR-88 ?

La seule unité CD-R que le VS-1680 peut utiliser est le CDR-88. Les autres unités CD-R ne peuvent être utilisées.

Quel type de disque faut-il utiliser ?

N'importe quel disque CD-R peut être utilisé, quelle que soit sa durée d'enregistrement. Cependant, les disques de type CD-RW ne peuvent être utilisés.

Les données musicales peuvent-elles être sauvegardées sur disque au format Macintosh AIFF ?

Non. Seuls les CD audio et les CD-R peuvent être utilisés pour les sauvegardes par le VS-1680.

J'ai gravé un CD audio à l'aide de l'unité CD-R, mais ma platine CD ne peut le lire ?

Le processus de finalisation n'a pas été effectué. Réglez le paramètre "Finalize" sur "On" ou "OnlyFin" (Mode d'Emploi p. 122).

Messages d'erreur

Aborted Command! (Commande annulée !)
Illegal Request ! (Requête illégale !)
Le lecteur de disque ne peut être utilisé par le VS-1680.

Already Selected (Déjà sélectionné)
Le lecteur de disque actuellement choisi a déjà été sélectionné. Si vous désirez utiliser un autre disque, resélectionnez le lecteur de disque.

Arbitration Failed! (Echec de l'arbitrage !)
Busy Status! (Statut occupé !)
Check Condition! (Vérifiez l'état !)
Status Error ! (Erreur de statut !)
La communication n'a pu être établie avec le lecteur de disque, Assurez-vous que le lecteur de disque est correctement connecté.

Blank Disc (Disque vide)
Vous avez essayé d'utiliser la fonction de lecture de CD avec un CD qui ne contient aucune données musicales. Insérez un CD du commerce ou un CD-R déjà enregistré.

Can't Communicate! (Impossible de communiquer !)
Drive Time Out! (Temps dépassé !)
Message Error! (Erreur de message !)
Phrase Mismatch! (La phrase ne correspond pas !)
Undefined Sense! (Sens indéfini !)
Drive Unknown Erreur! (Erreur de disque inconnue !)
Il y a un problème de connexion avec le lecteur de disque. Assurez-vous que le lecteur de disque est correctement connecté.

Can't REC CD! (Impossible d'enregistrer le CD !)
Avec les réglages d'usine, les connexions numériques ne peuvent être établies avec une platine CD. Veuillez lire le chapitre "Comment enregistrer des signaux numériques" (Mode d'Emploi p. 74).

Can't Recover (Impossible de récupérer !)
La procédure de récupération de disque (drive check recover procedure) n'a pu être exécutée car il n'y a pas assez d'espace libre sur le disque. Effacez des morceaux dont vous n'avez plus besoin. Sinon, utilisez la fonction d'optimisation (Song Optimize).

Can't set Marker (Impossible de placer le marqueur)
Pas plus de deux points de marquage par piste de peuvent être placés dans un intervalle de 4 secondes.

Change Int CLK? (Changer l'horloge interne ?)
Aucun signal numérique n'est reçu par le connecteur DIGITAL IN. Déterminez s'il faut utiliser l'horloge de référence de la fréquence d'échantillonnage (sample rate reference clock) plutôt que l'horloge interne (internal clock). Si vous pressez [YES], l'horloge interne du VS-1680 va alors être utilisée. Après vous être assuré que tous les périphériques numériques sont correctement connectés et que les fréquences d'échantillonnage sont les mêmes pour tous, répétez l'opération.

Digital In Lock (Verrouillage de l'entrée numérique)
L'horloge de référence de la fréquence d'échantillonnage se base sur le signal numérique arrivant sur le connecteur d'entrée DIGITAL IN. Vous pouvez enregistrer en utilisant cette connexion numérique.

Digital In Unlock (Déverrouillage de l'entrée numérique)
Le signal numérique n'arrive pas sur le connecteur d'entrée DIGITAL IN ou les fréquences d'échantillonnage du morceau courant et du périphérique audionumérique sont différentes. Dans ce cas précis, vous ne pouvez enregistrer en utilisant la connexion numérique.
Si les fréquences d'échantillonnage du morceau et du périphérique numérique sont différentes, pressez [YES] et ajustez les fréquences d'échantillonnage des deux périphériques pour qu'elles correspondent.

Disk Memory Full ! (Mémoire disque pleine !)
L'espace libre disponible sur le lecteur de disque est insuffisant. Effacez des données qui ne vous servent plus ou sélectionnez un autre lecteur de disque. Il se peut aussi que le nombre maximum de morceaux enregistrables sur une partition (200) ait été dépassé. Effacez les morceaux inutiles ou sélectionnez un autre lecteur de disque.

Drive Busy! (Lecteur occupé !)
Si ce message apparaît quand vous utilisez pour la première fois un lecteur de disque avec le VS-1680, alors ce lecteur de disque n'est pas assez rapide. En utilisant ce disque, créez un nouveau morceau ayant une fréquence d'échantillonnage inférieure ou un autre mode d'enregistrement et essayez d'enregistrer. Si ce message apparaît alors que vous avez déjà utilisé ce lecteur de disque avec le VS-1680, les données contenues sur le disque commencent à être fragmentées, ce qui causent des retards à la lecture et à l'écriture. Effectuez une fusion de pistes pour réenregistrer les données musicales sur une autre piste ou utilisez la fonction d'optimisation (Optimize Operation).

Si ce message apparaît encore après avoir pris ces mesures, copiez les données musicales sur un autre lecteur de disque et réinitialisez le lecteur de disque qui pose problème.

Event Memory Full! (Mémoire d'événement pleine)
Le VS-1680 a utilisé tous les événements disponibles pour un morceau. Effacez les données de mixage automatique (auto mix) devenues inutiles. Sinon, utilisez la fonction d'optimisation(Song Optimize).

Finalized CD ! (CD finalisé !)
Ce message apparaît quand on essaie d'enregistrer sur un CD musical du commerce ou un CD-R qui a été finalisé. Remplacez ce disque par un autre vide ou qui n'a pas été déjà finalisé.

Hardware Error ! (Erreur matérielle !)
Il y a un problème avec le lecteur de disque. Contactez le fabricant ou le revendeur de ce lecteur de disque.

Lack of CD-R Memory ! (Manque de mémoire sur le CD-R !)
Il n'y a pas assez d'espace disponible sur le disque CD-R pour enregistrer les morceaux.

Lack of EVENT! (Manque d'événements !)
Vous avez essayé d'enregistrer des données de mixage automatique (AutoMix) en temps réel, alors que le nombre d'événements restant disponibles est inférieur à 1 000. Ou bien, vous avez essayez de d'annuler (UNDO) ou rétablir (REDO) une action alors que le nombre d'événements restant disponibles est inférieur à 200. Vous ne pouvez mener à bien cette opération.

Lack of IDE Memory! (Manque de mémoire IDE !)
Il n'y a pas suffisament d'espace libre sur le disque Ide pour réaliser le fichier de données miroir.

MARKER Memory Full! (Mémoire de marqueur pleine !)
Le VS-1680 a utilisé toute la mémoire de marqueur (1 000 marqueurs) disponible pour un morceau. Effacez les marqueurs inutilisés.

Medium Error ! (Erreur de medium !)
Il y a un problème avec le lecteur de disque. Ce disque ne peut être utilisé avec le VS-1680. Dans certains cas, la récupération de données peut être effectuée en exécutant la fonction Drive Check (vérification de disque). (Mode d'Emploi p. 174).

No CD-R Drive! (Pas d'unité CD-R !)
Le graveur de CD-R n'est pas connecté ou il n'est pas sous tension.

No Data to Write (Pas de donnée à écrire)
La piste que vous avez sélectionnée pour être enregistrée sur le disque CD-R ne contient aucune donnée musicale.

No Disc (Pas de disque)
Il n'y a pas de disque dans l'unité CD-R. Veuillez insérer un disque.

No Drive Ready (Pas de lecteur prêt)
Aucun lecteur de disque n'est connecté. Ou bien, aucun lecteur de disque interne n'est installé. Assurez-vous que le lecteur de disque est correctement connecté.

No Effect Board A (Pas de carte d'effet A)
No Effect Board B (Pas de carte d'effet B)
Aucune carte d'extension d'effet VS8F-2 n'est installée. La fonction que vous essayez d'utiliser nécessite une telle carte d'extension.

No IDE Drive ! (Pas de disque IDE !)
L'unité ne comporte aucun disque IDE. Installez un disque externe.

No Target Selected ! (Pas de cible sélectionnée !)
Les pistes ou la phrase ne sont pas sélectionnées pour l'édition.

Not 44.1k Song ! (Ce n'est pas un morceau à 44,1 !)
La fréquence d'échantillonnage du morceau en cours d'édition n'est pas 44,1 kHz, donc les données ne peuvent enregistrées sur un CD-R.

Not 512 byte/sector (Il n'y a pas 512 octets/secteur)
Le disque que vous utilisez ne comporte pas 512 octets par secteur. Ce disque ne peut être utilisé avec le VS-1680.

Not Ready ! (Pas prêt !)
Le lecteur de disque n'est pas prêt. Attendez un petit moment.

Obey Condition? (Accepter les conditions ?)
Ce message vous demande si vous acceptez les termes et les conditions concernant la reproduction, la diffusion, et la vente de ce logiciel. Veuillez lire attentivement le contrat de licence.

Please Insert CD-R Disc! (Veuillez insérer un disque CD-R !)
Soit le tiroir d'introduction du graveur de CD-R est ouvert, soit il n'y a pas de disque CD-R dans le graveur ou le graveur de CD-R n'est pas prêt. Insérez un disque CD-R.

Please Wait... (Veuillez Patienter...)
Opération en cours. Veuillez attendre un instant.

SCSI ID Error !
Les numéros d'identifiant SCSI (SCSI ID) de deux ou plusieurs disques sont en conflit. Changez les réglages de façon à ce que les numéros d'identifiant SCSI ne soient pas en conflit.

SPC Not Available! (SPC non disponible !)
Les composants SCSI du VS-1680 n'ont pas fonctionné. Contactez votre revendeur.

Song Protected! (Morceau protégé !)
Comme la protection de morceau est enclenchée, l'opération ne peut être effectuée.

TOC Read Error! (Erreur de lecture de la TDM !)
Une erreur s'est produite pendant la lecture d'un disque CD-R. Il y a un problème avec le graveur de CD-R ou avec le disque CD-R lui-même.

Too Many Markers! (Trop de marqueurs !)
Vous avez essayé de mettre plus de marqueurs que vous ne pouvez en mettre pour un seul disque (le maximum est 98).

Unformatted ! (Pas formaté !)
Le lecteur de disque n'a pas été initialisé par le VS-1680. Initialisez-le.
Si ce message apparaît pour un disque qui a déjà été initialisé par le VS-1680, c'est qu'il y a un problème avec la connexion du lecteur de disque. Assurez-vous que le lecteur de disque est correctement connecté.

User Aborted ! (Annulée par l'utilisateur !)
Cette procédure a été annulée par l'utilisateur en pressant [EXIT (NO)].

Write Another? (Ecrire un autre ?)
L'écriture sur disque est terminée. Choisissez si vous désirez enregistrer les mêmes données sur un autre disque. Pressez [YES] (oui) ou [NO] (non).

Write Protected ! (protégé en écriture !)
Le lecteur de disque est protégé.

Fonctions spéciales des touches

Un grand nombre de fonctions peuvent être exécutées en appuyant sur plusieurs touches, ou en utilisant la molette TIME/VALUE conjointement avec une touche.

Touches SELECT/CH EDIT

[SHIFT] + Input Channel [SELECT 1]: Page des réglages Pan (Console d'entrée, PRM.V)

[SHIFT] + Input Channel [SELECT 2]: Page des réglages Attenuation (Console d'entrée, PRM.V)

[SHIFT] + Input Channel [SELECT 3]: Page des réglages égaliseur Low (Console d'entrée, PRM.V)

[SHIFT] + Input Channel [SELECT 4]: Page des réglages égaliseur Mid (Console d'entrée, PRM.V, EQ3band)

[SHIFT] + Input Channel [SELECT 5]: Page des réglages égaliseur High (Console d'entrée, PRM.V)

[SHIFT] + Input Channel [SELECT 6]: Page des réglages EFX1 (Console d'entrée, PRM.V)

[SHIFT] + Input Channel [SELECT 7]: Page des réglages couplage Link (Console d'entrée, PRM.V)

[SHIFT] + Track Channel [SELECT 1]: Page des réglages Pan (Console retour piste, PRM.V)

[SHIFT] + Track Channel [SELECT 2]: Page des réglages Attenuation (Console retour piste, PRM.V)

[SHIFT] + Track Channel [SELECT 3]: Page des réglages égaliseur Low (Console retour piste, PRM.V)

[SHIFT] + Track Channel [SELECT 4]: Page des réglages EQ Mid (Console retour piste, PRM.V, 3bandEQ)

[SHIFT] + Track Channel [SELECT 5]: Page des réglages égaliseur High (Console retour piste, PRM.V)

[SHIFT] + Track Channel [SELECT 6]: Page des réglages EFX1 (Console retour piste, PRM.V)

[SHIFT] + Track Channel [SELECT 7]: Page des réglages couplage Link (Console retour piste, PRM.V)

[SHIFT] + Track Channel [SELECT 8]: Page des réglages des pistes virtuelles (Console retour piste, PRM.V)

Touches [STATUS] + SELECT : (1–8, DIGITAL, 1–15/16) Sélectionne la source à enregistrer sur la piste

Touches [ST IN] + Input Channel SELECT : (1–8, DIGITAL) Sélectionne la source pour la fonction Stereo In

Touches [EFFECT 1/3 RTN] + SELECT : (1–8, DIGITAL, 1–15/16) Sélectionne le réglage du commutateur Send pour le bus EFX1 (off/pre/post)

Touches [EFFECT 2/4 RTN] + SELECT: (1–8, DIGITAL, 1–15/16) Sélectionne le réglage du commutateur Send pour le bus EFX2 (off/pre/post)

Touches [SHIFT] + [EFFECT 1/3 RTN] + SELECT : (1–8, DIGITAL, 1–15/16) Sélectionne le réglage du commutateur Send pour le bus EFX3 (off/pre/post)

Touches [SHIFT] + [EFFECT 2/4 RTN] + SELECT : (1–8, DIGITAL, 1–15/16) Sélectionne le réglage du commutateur Send pour le bus EFX4 bus (off/pre/post)

[SHIFT] + [SOLO(EDIT)]: Mode Solo on/off

Touches [SOLO(EDIT)] + SELECT : (1–8, DIGITAL, 1–15/16) Fonction Solo on/off (pour chaque voie)

[CLEAR] + [SOLO(EDIT)]: Fonction Solo off (pour toutes les voies)

Touches [MUTE(FADER)] + SELECT : (1–8, DIGITAL, 1–15/16) Fonction Mute on/off (pour chaque voie)

[CLEAR] + [MUTE(FADER)]: Fonction Mute off (pour toutes les voies)

Touches [AUTOMIX] + SELECT : (1–8, DIGITAL, 1–15/16) Réglage Automix de chaque voie (si Automix est sur "on")

Touches de contrôle du déplacement

[SHIFT] + [STORE(ZERO)]: Sauvegarde les données musicales sur le disque dur

[SHIFT] + [SONG TOP(REW)]: Déplacement au tout premier son enregistré du morceau

[SHIFT] + [SONG END(FF)]: Déplacement au tout dernier son enregistré du morceau

[SHIFT] + [SHUT/EJECT(STOP)]: Extinction

[SHIFT] + [RESTART(PLAY)]: Redémarrage (après extinction)

Touches [REC] + STATUS : Passe en mode REC (indicateur rouge clignotant)

Touches [STOP] + STATUS : Passe en mode PLAY (indicateur vert clignotant)

Touches LOCATOR/SCENE

[CLEAR] + touches LOCATOR (1–8): Efface les réglages des locateurs

[CLEAR] + [TAP]: Efface un marqueur

[SHIFT] + [CLEAR] + [TAP]'[YES]: Efface tous les marqueurs

[BANK] + touches LOCATOR (1–8): Change de banque de locateurs

[SCENE] + [TAP]: Exécute un snapshot (si Automix est sur "on")

[SCENE] + [PREVIOUS]: Effectue une "Gradation" jusqu'aux réglages de console du marqueur précédent (si Automix est sur "on")

[SCENE] + [NEXT]: Effectue une "Gradation" jusqu'aux réglages de console du marqueur suivant (si Automix est sur "on")

[SCENE] + [REC]: Enregistrement temps réel Automix (si Automix est sur "on.")

[SHIFT] + [SCENE]: Transmet les réglages de la console numérique sous forme de données MIDI depuis la prise MIDI OUT

[SHIFT] + [START(1)]: Entre la position en cours comme point de départ de l'édition de piste. Si elle a déjà été réglée, va à cette position (sauf réglage de la piste).

[SHIFT] + [END(2)]: Entre la position en cours comme point final de l'édition de piste. Si elle a déjà été réglée, va à cette position (sauf réglage de la piste).

[SHIFT] + [FROM(3)]: Entre la position en cours comme point "From" de l'édition de piste. Si elle a déjà été réglée, va à cette position (sauf réglage de la piste).

[SHIFT] + [TO(4)]: Entre la position en cours comme point "To" de l'édition de piste. Si elle a déjà été réglée, va à cette position (sauf réglage de la piste)

[SHIFT] + [CLEAR] + [START(1)]: Efface le point de départ de l'édition de piste (sauf réglage de la piste)

[SHIFT] + [CLEAR] + [END(2)]: Efface le point de fin de l'édition de piste (sauf réglage de la piste)

[SHIFT] + [CLEAR] + [FROM(3)]: Efface le point "From" de l'édition de piste (sauf réglage de la piste)

[SHIFT] + [CLEAR] + [TO(4)]: Efface le point "To" de l'édition de piste (sauf réglage de la piste)

[SHIFT] + [PREVIOUS]: S'il y a une phrase à la position en cours, va au début de cette phrase. Sinon, va à la fin de la phrase précédente (si PREVIOUS/NEXT Sw est réglé sur "MARKER"). Va au marqueur précédent (si PREVIOUS/NEXT Sw est réglé sur "PHRASE")

[SHIFT] + [NEXT]: S'il y a une phrase à la position en cours, va à la fin de cette phrase. Sinon, va au début de la phrase suivante (si PREVIOUS/NEXT Sw est réglé sur "MARKER"). Va au marqueur suivant (si PREVIOUS/NEXT Sw est réglé sur "PHRASE")

[PLAY (DISPLAY)] + [TAP]: Enregistre un marqueur de numéro de piste pour CD audio

Touches de fonction

[SHIFT] + [F1]: Mode Song (Morceau)

[SHIFT] + [F2]: Mode Track (Piste)

[SHIFT] + [F3]: Mode Effet (EFFECT A)

[SHIFT] + [F4]: Mode Effet (EFFECT B)

[SHIFT] + [F5]: Mode Système

[SHIFT] + [F6]: Mode Utility (Utilitaire)

Divers

[SHIFT] + [PAGE]: Affiche la page de réglage Jump

[SHIFT] + [PLAY]: Passe en affichage graphique

[SHIFT] + [SCRUB]: Affiche la page de réglage de la durée de Scrub

[SHIFT] + [TO]: Affiche la page de réglage de la durée de Preview

[SHIFT] + [FROM]: Affiche la page de réglage de la durée "Preview from"

[SHIFT] + [VARI PITCH]: Affiche la page de réglage Vari pitch

[SHIFT] + [UNDO]: Affiche la page de réglage Redo (lorsque l'indicateur UNDO est allumé)

[SHIFT] + [TAP]: Va à la page de réglage Tempo map

[SHIFT] + [EXT SYNC]: Va à la page de réglage Sync source

[SHIFT] + [LOOP]: Va à la page de réglage des points de départ et de fin de boucle

[SHIFT] + [AUTO PUNCH]: Va à la page de réglage des points de Punch In/Out

[SHIFT] + [▲] [▼]: Déplace le champ de visualisation de la zone à éditer

[SHIFT] + TIME/VALUE dial: Modife la valeur dix fois plus rapidement. En mode Lecture, lorsque le curseur se trouve sur les sub-frames de l'affichage du time code, déplace la position temporelle en cours par unités d'environ 1/100 frame.

Liste des paramètres

Console d'entrée (Input Mixer)

* *Si Stereo Link est sur On, le paramètre "Pan" devient le paramètre "balance"*

* *Si deux cartes VS8F-2 ont été installées dans votre VS-1680, le paramètre "AUX1" devient "EFX1," le paramètre "AUX2" devient "EFX2," et "AUX3" devient "AUX."*

Nom du paramètre	Affichage	Valeur	Valeur initiale
Master Send Pan/Balance	Pan	L63–0–R63	0
Equalizer Switch	EQ Sw	Off, On	Off
Equalizer Select	-	2 Band EQ, 3 Band EQ	2 Band EQ
Equalizer Low Gain	Low G	-12–12 dB	0 dB
Equalizer Low Frequency	Low F	40 Hz–1.5 kHz	300 Hz
Equalizer Mid Gain	Mid G	-12–12 dB	0 dB (*1)
Equalizer Mid Frequency	Mid F	200 Hz–8 kHz	1.4 kHz (*1)
Equalizer Mid Q	Mid Q	0.5–16	0.5 (*1)
Equalizer High Gain	High G	-12–12 dB	0 dB
Equalizer High Frequency	High F	500 Hz–18 kHz	4 kHz
Effect Switch (1–2)	EFX* (1–2)	Off, Pre, Pst	Off
Effect Send Level	-	0–127	100 (*2)
Effect Pan/Balance	-	L63–0–R63	0 (*2)
AUX Switch	AUX* (1–3)	Off, Pre, Pst	Off
AUX Level	-	0–127	100 (*3)
AUX Pan/Balance	-	L63–0–R63	0 (*3)
Effect Insert Switch (1–4)	EFXIns (1–4)	Off, Ins, InsL, InsR, InsS	Off
Effect Insert Send Level (1–4)	Snd	-42–6 dB	0 dB (*4)
Effect Insert Return Level (1–4)	Rtn	-42–6 dB	0 dB (*4)
Stereo Link	Link	Off, On	Off
Attenuation	ATT	-42–6 dB	0 dB
Phase	Phase	NRM, INV	NRM
Level Meter	Meter	Pre, Pst	Pre
Solo	Solo	Off, On	Off
Mute	Mute	Off, On	Off
Fader	Fader	0–127	100

**1 Valable si Equalizer Select est réglé sur "3 Band EQ."*

**2 Valable si Effect Switch n'est pas réglé sur "Off."*

**3 Valable si AUX Switch n'est pas réglé sur "Off."*

**4 Valable si Effect Insert Switch n'est pas réglé sur "Off."*

Entrée stéréo/Retour Effets

Nom du paramètre	Affichage	Valeur	Valeur initiale
Stereo In Select	StereoIn Select	Off, Input 1/2, Input 3/4, Input 5/6, Input 7/8, Digital	Off
Stereo In Level	-	0–127	100 (*1)
Stereo In Balance	-	L63–0–R63	0 (*1)
Effect Return Level	-	0–127	100
Effect Return Balance	-	L63–0–R63	0
Solo	Solo	Off, On	Off
Mute	Mute	Off, On	Off

**1 Valable si Stereo In Select n'est pas réglé sur "Off."*

Console de retour piste (Track Mixer)

** Si Stereo Link est sur On, le paramètre "Pan" devient le paramètre "balance"*

** Si deux cartes VS8F-2 ont été installées dans votre VS-1680, le paramètre "AUX1" devient "EFX1," le paramètre "AUX2" devient "EFX2," et "AUX3" devient "AUX."*

Nom du paramètre	Affichage	Valeur	Valeur initiale
Master Send Pan/Balance	Pan	L63–0–R63	0
Equalizer Switch	EQ Sw	Off, On	Off
Equalizer Select	-	2 Band EQ, 3 Band EQ	2 Band EQ
Equalizer Low Gain	Low G	-12–12 dB	0 dB
Equalizer Low Frequency	Low F	40 Hz–1.5 kHz	300 Hz
Equalizer Mid Gain	Mid G	-12–12 dB	0 dB (*1)
Equalizer Mid Frequency	Mid F	200 Hz–8 kHz	1.4 kHz (*1)
Equalizer Mid Q	Mid Q	0.5–16	0.5 (*1)
Equalizer High Gain	High G	-12–12 dB	0 dB
Equalizer High Frequency	High F	500 Hz–18 kHz	4 kHz
V-track	V.Trk	1–16	1
Effect Switch (1–2)	EFX* (1–2)	Off, Pre, Pst	Off
Effect Send Level	-	0–127	100 (*2)
Effect Pan/Balance	-	L63–0–R63	0 (*2)
AUX Switch	AUX* (1–3)	Off, Pre, Pst	Off
AUX Level	-	0–127	100 (*3)
AUX Pan/Balance	-	L63–0–R63	0 (*3)
Effect Insert Switch(1–4)	EFXIns (1–4)	Off, Ins, InsL, InsR, InsS	Off
Effect Insert Send Level (1–4)	Snd	-42–6 dB	0 dB (*4)
Effect Insert Return Level (1–4)	Rtn	-42–6 dB	0 dB (*4)
Stereo Link	Link	Off, On	Off
Attenuation	ATT	-42–6 dB	0 dB
Phase	Phase	NRM, INV	NRM
Level Meter	Meter	Pre, Pst	Pre
Solo	Solo	Off, On	Off
Mute	Mute	Off, On	Off
Fader	Fader	0–127	100

*1 Valable si Equalizer Select est réglé sur "3 Band EQ."

*2 Valable si Effect Switch n'est pas réglé sur "Off."

*3 Valable si AUX Switch n'est pas réglé sur "Off."

*4 Valable si Effect Insert Switch n'est pas réglé sur "Off."

Bloc Master

* Si deux cartes VS8F-2 ont été installées dans votre VS-1680, le paramètre "AUX1" devient "EFX1," le paramètre "AUX2" devient "EFX2," et "AUX3" devient "AUX."

Nom du paramètre	Affichage	Valeur	Valeur initiale
Master Level	MASTER	0–127	réglage du Master Fader
Master Balance	MASTER	L63–0–R63	0
Monitor Level	MONITOR	0–127	réglage du potent. MONITOR
Monitor Balance	MONITOR	L63–0–R63	0
AUX A	AUX.A	EFX1, EFX2, AUX1, AUX2, AUX3	AUX1 (*1), AUX (*2)
AUX B	AUX.B	EFX1, EFX2, AUX1, AUX2, AUX3	EFX1
Monitor	MON	MST, EFX1, EFX2,AUX1, AUX2, AUX3, REC, ST IN	MST
Digital Out 1	DOUT1	MST, MON, EFX1, EFX2, AUX1, AUX2, AUX3	MST
Digital Out 2	DOUT2	MST, MON, EFX1, EFX2, AUX1, AUX2, AUX3	MST
Effect Insert Switch(1–4)	EFXIns (1–4)	Off, Ins	Off
Effect Insert Send Level (1–4)	Snd	-42–6 dB	0 dB (*3)
Effect Insert Return Level (1–4)	Rtn	-42–6 dB	0 dB (*3)
Direct Out	DIR OUT	Off, On	Off
Effect Send Level	-	0–127	100
Effect Send Balance	-	L63–0–R63	0
AUX Send Level	-	0–127	100
AUX Send Balance	-	L63–0–R63	0

*1 Valable si aucune VS8F-2 n'est installée ou si une seule VS8F-2 est installée.

*2 Valable si deux cartes d'extension d'effets VS8F-2 ont été installées.

*3 Valable si Effect Insert Switch est réglé sur "Ins."

Paramètres Système

Nom du paramètre	Affichage	Valeur	Valeur initiale
Master clock	Master Clock	DIGIN1, INT, DIGIN2	INT
Time Affichage Format	Time Affichage Format	ABS, REL	ABS
Offset	Offset	00h00m00s00–23h59m59s29	00h00m00s00 (*)
Fader Match	Fader Match	Null, Jump	Jump
Undo Message	UNDO Message	Off, On	On
Peak Hold Switch	Peak Hold Sw	Off, On	Off
Scene Mode	Scene Mode	All, KeepF	All
Remaining Affichage	Remain Affichage	Time, CapaMB, Capa %, Event	Time
Foot Switch Assign	Foot Sw	Play/Stop, Record, TapMarker, Next, Previous, GPI	Play/Stop
Digital Copy Protect Switch	Digital Copy Protect	Off, On	Off

* *Les valeurs de réglage de l'offset changent légèrement en fonction du type de MTC.*

Paramètres généraux

Nom du paramètre	Affichage	Valeur	Valeur initiale
IDE Drive	IDE Drive	Off, On	On
SCSI Self ID	SCSI Self ID	0–7	7
Shift Lock	Shift Lock	Off, On	Off
Measure Affichage	Measure Affichage	Always, Auto	Always
Numerics Type	NUMERICS Type	Up, Down	Up
Previous/Next Switch	PREVIOUS/NEXT Sw	PHRASE, MARKER	PHRASE
Input Peak Level	Input Peak Level	CLIP, -3 dB, -6 dB	-6 dB
Switching Time	Switching Time	0.3–2.0 s	0.5 s
CD Digital Recording Switch	CD Digital REC	Off, On	Off
Fan Control	Fan Control	Off, Play, Rec&Play	Off

Paramètres de Lecture/Enregistrement (Play/Rec)

Nom du paramètre	Affichage	Valeur	Valeur initiale
Record Monitor	Record Monitor	AUTO, SOURCE	AUTO
Marker Stop	Marker Stop	Off, On	Off
Vari Pitch	Vari Pitch	22.05–50.43 kHz (44.1 kHz) 22.05–50.41 kHz (32 kHz) 22.00–50.48 kHz (48 kHz)	44.10 kHz 32.00 kHz 48.00 kHz
Fade Length	Fade Length	2, 10, 20, 30, 40, 50 ms	10 ms
Scrub Length	Scrub Length	25–100 ms	70 ms
Preview To Length	PREVIEW TO Length	1.0–10.0 s	1.0 s
Preview From Length	PREVIEW FROM Length	1.0–10.0 s	1.0 s

Paramètres MIDI

Nom du paramètre	Affichage	Valeur	Valeur initiale
Device ID	Device ID	1–32	17
MIDI through Switch	MIDI Thru	Out, Thru	Out
System Exclusive Receive Switch	SysEx.Rx	Off, On	Off
System Exclusive Transmit Switch	SysEx.Tx	Off, On	Off
Control Local Switch	Cntrl Local	Off, On	On
MMC Mode	MMC	Off, MASTER, SLAVE	MASTER
Control Type	Cntrol Type	Off, C.C., Excl	Off
Program Change Scene	P.C.Scene	Off, On	Off
Program Change Effect	P.C.Eff	Off, On	Off
Control Change Effect	C.C.Eff	Off, On	Off

Paramètres du Métronome

Nom du paramètre	Affichage	Valeur	Valeur initiale
Metronome Out	Metronome Out	Off, INT, MIDI	Off
Metronome Mode	Metronome Mode	Rec Only, Rec&Play	Rec Only
Metronome Level	Metro Level	0–127	100
Metronome Channel	MID:MetroCh	1–16	10 (*)
Accent Note	MID:Acc.Note	C_0–G_9	C#2 (*)
Accent Velocity	MID:Acc.Velo	1–127	100 (*)
Normal Note	MID:Nrm.Note	C_0–G_9	C#2 (*)
Normal Velocity	MID:Nrm.Velo	1–127	60 (*)

* *Valable si Metronome Out est réglé sur "MIDI."*

Paramètres de Synchro/tempo

Nom du paramètre	Affichage	Valeur	Valeur initiale
Sync Source	Sync Source	INT, EXT	INT
Sync Generator	Sync Gen.	Off, MTC, MIDIclk, SyncTr	Off
Error Level	Sync Error Level	0–10	5
Offset	Sync Offset	00h00m00s00–23h59m59s29	00h00m00s00
MTC Type	Sync MTC Type	30, 29N, 29D, 25, 24	30

Sync Track Convert

Nom du paramètre	Affichage	Valeur	Valeur initiale
Beat	Beat	1/1–8/1, 1/2–8/2, 1/4–8/4, 1/8–8/8	4/4
Tap Beat	Tap Beat	1–8	4
Sync Track Beat	Sync Trk Beat	1/1–8/1, 1/2–8/2, 1/4–8/4, 1/8–8/8	4/4
Start Time	Start Time	00h00m00s00–23h59m59s29	00h00m00s00
End Time	End Time	00h00m00s00–23h59m59s29	00h00m00s00
Measure	Measure	1–999	1

Tempo Map

Nom du paramètre	Affichage	Valeur	Valeur initiale
Tempo Map Number	MAP#	1–50	1
Tempo	♩=	25.0–250.0	120.0
Measure	MEAS	1–999	1
Beat	BEAT	1/1–8/1, 1/2–8/2, 1/4–8/4, 1/8–8/8	4/4

Initialisation du disque dur

Nom du paramètre	Affichage	Valeur	Valeur initiale
Initialize Drive	Init. Drive	IDE, SCSI0–SCSI7	-
Partition	Partition	500, 1000, 2000 MB	2000 MB
Physical Format	Physical Format	Off (Quick), On	Off (Quick)
Surface Scan	Surface Scan	Off, On	Off

Automix

Nom du paramètre	Affichage	Valeur	Valeur initiale
Snap Mode	Snap Mode	ALL, MaskFader	ALL
Erase Mode	Erase Mode	Event, Marker	Event
Erase From	Erase From	0–999	-
Erase To	Erase To	0–999	-

Implémentation MIDI

Modèle VS-1680 Version 1.00 12 Fév. 1998

1. DONNÉES TRANSMISES ET DONNÉES REÇUES RECONNUES

■ Message de voix par canal

● Note On/Off (Note enfoncée/relâchée)

Lorsque "Metronome Out Mode (*1)" dans les paramètres SYSTEM est sur "MIDI", le numéro de note MIDI et la vélocité du canal MIDI assigné au Métronome sont transmis.
Reçus lorque le Patch d'effet Voice Transformer (algorithme 27) est sélectionné dans EFX1 ou EFX3 et que le paramètre MIDI Control SW est sur On.

Statut	Second	Troisième
9nH	mmH	llH

n = n° de canal MIDI. : 0H - FH (ch.1-ch.16) (*2)
0H - 3H (ch.1-ch.4) (*3)
mm = n° de Note : 00H - 7FH (0 - 127) (*3)
ll = vélocité : 01H - 7FH (1 - 127) / 00H = NOTE OFF

(*1) Voir Section "2. Table d'adresses pour le transfert de données".
(*2) Seulement lorsqu el Métronome est transmis.
(*3) Seulement en réception avec MIDI Control SW du Voice Transformer sur On.
n = 0, 2 (ch.1, ch 3) : Voice Transformer : Chromatic Pitch
mm = 24H - 54H (C2 - C6)
ll = ignoré

n = 1, 3 (ch.2, ch 4) : Voice Transformer : Chromatic Formant
mm = 24H - 3CH (C2 - C4)
ll = ignoréd

● Pression polyphonique par touche

Transmet la valeur du vumètre du VS-1680 en fonction de la valeur "Level Meter Tx. via MIDI" (Voir Section "2. Table d'adresses pour le transfert de données".). (canal MIDI réglé sur 16.)
Ignoré lorsqu'il est reçu.
Au démarrage du VS-1680, "Level Meter Tx. via MIDI" est réglé sur Off. La valeur du vumètre n'est pas transmise tant qu'il n'est pas réglé sur On avec Data Set (DT1).

Statut	Second	Troisième
AFH	mmH	llH

mm = n° de Note. : 00H - 27H (0 - 39) (*1)
ll = Valeur du vumètre : 00H - 36H (0 - 54) (*2)

Vumètre et n° de note (*1)

Canal du vumètre	N° de note	Canal du vumètre	N° de note
TRACK MIX CH. 1	0	EFFECT-1 BUS Lch	26
TRACK MIX CH. 2	1	EFFECT-1 BUS Rch	27
TRACK MIX CH. 3	2		
TRACK MIX CH. 4	3	EFFECT-2 BUS Lch	28
TRACK MIX CH. 5	4	EFFECT-2 BUS Rch	29
TRACK MIX CH. 6	5		
TRACK MIX CH. 7	6	EFFECT-3 BUS Lch	30
TRACK MIX CH. 8	7	EFFECT-3 BUS Rch	31
TRACK MIX CH. 9	8		
TRACK MIX CH.10	9	EFFECT-4 BUS Lch	32
TRACK MIX CH.11	10	EFFECT-4 BUS Rch	33
TRACK MIX CH.12	11		
TRACK MIX CH.13	12	AUX BUS Lch	34
TRACK MIX CH.14	13	AUX BUS Rch	35
TRACK MIX CH.15	14		
TRACK MIX CH.16	15	MONITOR Lch	36
		MONITOR Rch	37
INPUT MIX CH. 1	16		
INPUT MIX CH. 2	17	MASTER Lch	38
INPUT MIX CH. 3	18	MASTER Rch	39
INPUT MIX CH. 4	19		
INPUT MIX CH. 5	20		
INPUT MIX CH. 6	21		
INPUT MIX CH. 7	22		
INPUT MIX CH. 8	23		
INPUT MIX CH. 9	24		
INPUT MIX CH.10	25		

Valeur du vumètre et niveau (*2)

Val	Niveau	Val	Niveau	Val	Niveau	Val	Niveau	Val	Niveau
0	-∞ dB	11	-30.0dB	22	-17.0dB	33	-8.00dB	44	-2.50dB
1	-51.0dB	12	-28.0dB	23	-16.0dB	34	-7.50dB	45	-2.25dB
2	-48.0dB	13	-26.0dB	24	-15.0dB	35	-7.00dB	46	-2.00dB
3	-46.0dB	14	-25.0dB	25	-14.0dB	36	-6.50dB	47	-1.75dB
4	-44.0dB	15	-24.0dB	26	-13.0dB	37	-6.00dB	48	-1.50dB
5	-42.0dB	16	-23.0dB	27	-12.5dB	38	-5.50dB	49	-1.25dB
6	-40.0dB	17	-22.0dB	28	-12.0dB	39	-5.00dB	50	-1.00dB
7	-38.0dB	18	-21.0dB	29	-11.0dB	40	-4.50dB	51	-0.75dB
8	-36.0dB	19	-20.0dB	30	-10.0dB	41	-4.00dB	52	-0.50dB
9	-34.0dB	20	-19.0dB	31	-9.00dB	42	-3.50dB	53	-0.25dB
10	-32.0dB	21	-18.0dB	32	-8.50dB	43	-3.00dB	54	-0.00dB

● Control Change (Changement de Contrôle)

Les paramètres de la section Console peuvent être reçus et transmis par les messages de Control Change si 'MIDI Mixer Control Type (*1)' dans les paramètres SYSTEM est réglé sur 'C.C.'

Statut	Second	Troisième
BnH	mmH	llH

n = n° de canal MIDI : 0H - FH (ch.1-ch.16 : see below)
mm = n° du paramètre Console : (voir ci-dessous)
ll = valeur du paramètre Console : 00H - 7FH (0 - 127) (*1)

Paramètre Console et n° de canal MIDI/Control Change

<Tranche de voie>

Console Ret.Piste	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Cnl MIDI ->	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
TRACK STATUS(*3)	3	->	->	->	->	->	->	->	->	->	->	->	->	->	->	->
MST Send Level	7	->	->	->	->	->	->	->	->	->	->	->	->	->	->	->
MST Send Pan	10	->	->	->	->	->	->	->	->	->	->	->	->	->	->	->
EQ L Freq.	12	->	->	->	->	->	->	->	->	->	->	->	->	->	->	->
EQ L Gain	13	->	->	->	->	->	->	->	->	->	->	->	->	->	->	->
EQ M Freq.	14	->	->	->	->	->	->	->	->	->	->	->	->	->	->	->
EQ M Gain	15	->	->	->	->	->	->	->	->	->	->	->	->	->	->	->
EQ M Q	16	->	->	->	->	->	->	->	->	->	->	->	->	->	->	->
EQ H Freq.	17	->	->	->	->	->	->	->	->	->	->	->	->	->	->	->
EQ H Gain	18	->	->	->	->	->	->	->	->	->	->	->	->	->	->	->
EFX1 SND Level	19	->	->	->	->	->	->	->	->	->	->	->	->	->	->	->
EFX1 SND Pan/Bal	20	->	->	->	->	->	->	->	->	->	->	->	->	->	->	->
EFX2 SND Level	21	->	->	->	->	->	->	->	->	->	->	->	->	->	->	->
EFX2 SND Pan/Bal	22	->	->	->	->	->	->	->	->	->	->	->	->	->	->	->
EFX3 SND Level	23	->	->	->	->	->	->	->	->	->	->	->	->	->	->	->
EFX3 SND Pan/Bal	24	->	->	->	->	->	->	->	->	->	->	->	->	->	->	->
EFX4 SND Level	25	->	->	->	->	->	->	->	->	->	->	->	->	->	->	->
EFX4 SND Pan/Bal	26	->	->	->	->	->	->	->	->	->	->	->	->	->	->	->
AUX Send Level	27	->	->	->	->	->	->	->	->	->	->	->	->	->	->	->
AUX Send Pan/Bal	28	->	->	->	->	->	->	->	->	->	->	->	->	->	->	->
MST Offset Level	29	–	->	–	->	–	->	–	->	–	->	–	->	–	->	–
MST Offset Balance	30	–	->	–	->	–	->	–	->	–	->	–	->	–	->	–

Console Entrée.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Cnl MIDI ->	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
MST Send Level	68	->	->	->	->	->	->	->	->	->
MST Send Pan/Bal	70	->	->	->	->	->	->	->	->	->
EQ L Freq.	71	->	->	->	->	->	->	->	->	->
EQ L Gain	72	->	->	->	->	->	->	->	->	->
EQ M Freq.	73	->	->	->	->	->	->	->	->	->
EQ M Gain	74	->	->	->	->	->	->	->	->	->
EQ M Q	75	->	->	->	->	->	->	->	->	->
EQ H Freq.	76	->	->	->	->	->	->	->	->	->
EQ H Gain	77	->	->	->	->	->	->	->	->	->
EFX1 SND Level	78	->	->	->	->	->	->	->	->	->
EFX1 SND Pan/Bal	79	->	->	->	->	->	->	->	->	->
EFX2 SND Level	80	->	->	->	->	->	->	->	->	->
EFX2 SND Pan/Bal	81	->	->	->	->	->	->	->	->	->
EFX3 SND Level	82	->	->	->	->	->	->	->	->	->
EFX3 SND Pan/Bal	83	->	->	->	->	->	->	->	->	->
EFX4 SND Level	84	->	->	->	->	->	->	->	->	->
EFX4 SND Pan/Bal	85	->	->	->	->	->	->	->	->	->
AUX Send Level	86	->	->	->	->	->	->	->	->	->
AUX Send Pan/Bal	87	->	->	->	->	->	->	->	->	->
MST Offset Level	88	–	->	–	->	–	->	–	->	–
MST Offset Balance	89	–	->	–	->	–	->	–	->	–

stereo in & effect return

	ST IN	Eff1	Eff2	Eff3	Eff4
Cnl MIDI. ->	11	12	13	14	15
		->	->	->	->
MST Send Level	68	->	->	->	->
MST Send Balance	70	->	->	->	->

<Bloc MASTER> Cnl MIDI =16

Master Level	68
Master Balance	70
EFX1 SND Level	78
EFX1 SND Balance	79
EFX2 SND Level	80
EFX2 SND Balance	81
EFX3 SND Level	82
EFX3 SND Balance	83
EFX4 SND Level	84
EFX4 SND Balance	85
AUX Level	86
AUX Balance	87
Monitor Level	102
Monitor Balance	103

(*1) Voir Section “2. Table d’adresses pour le transfert de données”.
(*2) Control Change des canaux de numéro impair sont transmis et reçus lorsque Channel Link est sur On.
(*3) Valeur et chnagement du statut de piste correspondent comme suit.

(1) Lorsque que le VS-1680 est arrêté

Value :	0–31	32–63	64–95	96–127
Status:	MUTE->MUTE	MUTE->PLAY	MUTE->REC	MUTE->SOURCE
	PLAY->MUTE	PLAY->PLAY	PLAY->REC	PLAY->SOURCE
	REC->MUTE	REC->PLAY	REC->REC	REC->SOURCE
	SOURCE->MUTE	SOURCE->PLAY	SOURCE->REC	SOURCE->SOURCE

(2) En lecture/enregistrement

Value :	0–31	32–63	64–95	96–127
Status:	MUTE->X	MUTE->PLAY	MUTE->X	MUTE->X
	PLAY->MUTE	PLAY->PLAY	PLAY->X	PLAY->X
	REC->X	REC->X	REC->REC	REC->SOURCE(*)
	SOURCE->MUTE	SOURCE->X	SOURCE->REC(*)	SOURCE->SOURCE

(*) Impossible de changer pendant l’enregistrement.
(*) X = ignoré

❍ Bank select (MSB/LSB)

Pour changer de banque d’effet : Preset/User.
Le VS-1680 ne transmet jamais ce message.

Statut	Second	Troisième
BnH	00H	mmH
BnH	20H	llH

n = n° de canal MIDI : 0H - 3H (cnl1 = Effet 1 cnl 2 = Effet 2 cnl 3 = Effet 3 cnl .4 = Effet 4)
mm = octet supérieur du n° de banque : 00H
ll = octet inférieur du n° de banque : 00H - 04H (0 - 4)

Bank Select MSB	Bank Select LSB	Program Change	N° de Patch
00H	00H	00H – 63H (0 – 99)	Preset #000 – #099
00H	01H	00H – 63H (0 – 99)	Preset #100 – #199
00H	02H	00H – 09H (0 – 9)	Preset #200 – #209
00H	03H	00H – 63H (0 – 99)	User #000 – #099
00H	04H	00H – 63H (0 – 99)	User #100 – #199

❍ NRPN (MSB/LSB)

Sélectionne un paramètre d’effect à contrôler.
Le VS-1680 ne transmet jamais ce message.

Status	Second	Troisième
BnH	62H	llH
BnH	63H	mmH

n = n° de canal MIDI : 0H - 3H
(cnl 1 = Effet 1 cnl2 = Effet 2 cnl 3 = Effet 3 cnl 4 = Effet 4)
mm = octet supérieur du n° de paramètre à assigner avec NRPN : 00H
ll = octet inférieur du n° de paramètre à assigner avec NRPN : 00H - 2EH (0 - 46)

❍ Entrée de données (MSB/LSB)

Contrôle le paramètre d’effet assigné avec NRPN.
Le VS-1680 ne transmet jamais ce message.

Statut	Second	Troisième
BnH	06H	mmH
BnH	26H	llH

n = n° de canal MIDI : 0H - 3H
(cnl 1 = Effet 1 cnl2 = Effet 2 cnl 3 = Effet 3 cnl 4 = Effet 4)
mm = octet supérieur correspondant au paramètre assigné avec NRPN
ll = octet inférieur correspondant au paramètre assigné avec NRPN

```
<Ex>    mmH llH = 40H 00H = –8192
                = 7FH 7FH = –1
                = 00H 00H = 0
                = 3FH 7FH = +8191
```

❍ Incrémentation des données

Incrémente le paramètre d’effet sélectionné avec NRPN.
Le VS-1680 ne transmet jamais ce message.

Statut	Second	Troisième
BnH	60H	00H

n = n° de canal MIDI : 0H - 3H
(cnl 1 = Effet 1 cnl2 = Effet 2 cnl 3 = Effet 3 cnl 4 = Effet 4)

Incrémente le paramètre d’effet sélectionné avec NRPN.

❍ Décrémentation des données

Décrémente le paramètre d’effet sélectionné avec NRPN.
Le VS-1680 ne transmet jamais ce message.

Statut	Second	Troisième
BnH	61H	00H

n = n° de canal MIDI : 0H - 3H
(cnl 1 = Effet 1 cnl2 = Effet 2 cnl 3 = Effet 3 cnl 4 = Effet 4)

Décrémente le paramètre d’effet sélectionné avec NRPN.

NRPN et paramètres d’effet

✧ Algorithme 0 Reverb (EFX1 ou EFX3)

NRPN	Entrée de données	
00H 00H	mmH llH	EQ SW 0,1 = Off,On
00H 01H	mmH llH	EQ: Low EQ Type 0,1 = Shelving, Peaking
00H 02H	mmH llH	EQ: Low EQ Gain -12,,,12dB
00H 03H	mmH llH	EQ: Low EQ Frequency 2,,,200 = 20,,,2000Hz
00H 04H	mmH llH	EQ: Low EQ Q 3,,,100 = 0.3,,,10.0
00H 05H	mmH llH	EQ: Mid EQ Gain -12,,,12dB
00H 06H	mmH llH	EQ: Mid EQ Frequency 20,,,800 = 200,,,8000Hz
00H 07H	mmH llH	EQ: Mid EQ Q 3,,,100 = 0.3,,,10.0
00H 08H	mmH llH	EQ: High EQ Type 0,1 = Shelving, Peaking
00H 09H	mmH llH	EQ: High EQ Gain -12,,,12dB
00H 0AH	mmH llH	EQ: High EQ Frequency 14,,,200 = 1.4,,,20.0kHz
00H 0BH	mmH llH	EQ: High EQ Q 3,,,100 = 0.3,,,10.0
00H 0CH	mmH llH	EQ: Out Level 0,,,100
00H 0DH	mmH llH	Reverb: Room Size 5,,,40m
00H 0EH	mmH llH	Reverb: Reverb Time 1,,,320 = 0.1,,,32.0s
00H 0FH	mmH llH	Reverb: Pre Delay 0,,,200 = 0,,,200ms
00H 10H	mmH llH	Reverb: Diffusion 0,,,100
00H 11H	mmH llH	Reverb: Density 0,,,100
00H 12H	mmH llH	Reverb: Early Reflection Level 0,,,100
00H 13H	mmH llH	Reverb: LF Damp Frequency 5,,,400 = 50,,,4000Hz
00H 14H	mmH llH	Reverb: LF Damp Gain -36,,,0dB
00H 15H	mmH llH	Reverb: HF Damp Frequency 10,,,200 = 1.0,,,20.0kHz
00H 16H	mmH llH	Reverb: HF Damp Gain -36,,,0dB
00H 17H	mmH llH	Reverb: HI Cut Frequency 2,,,200 = 0.2,,,20.0kHz
00H 18H	mmH llH	Reverb: Effect Level -100,,,100
00H 19H	mmH llH	Reverb: Direct Level -100,,,100
00H 1AH : 00H 7FH	00H 00H : 00H 00H	(Réservé)

✧ Algorithme 1 Delay

NRPN	Entrée de données	
00H 00H	mmH llH	Delay SW 0,1 = Off,On
00H 01H	mmH llH	EQ SW 0,1 = Off,On

00H 02H	mmH llH	Delay: Delay Time 0,,,1200ms
00H 03H	mmH llH	Delay: Shift -1200,,,1200 = L1200,,,R1200ms
00H 04H	mmH llH	Delay: Lch Feedback Level -100,,,100
00H 05H	mmH llH	Delay: Rch Feedback Level -100,,,100
00H 06H	mmH llH	Delay: Lch Level -100,,,100
00H 07H	mmH llH	Delay: Rch Level -100,,,100
00H 08H	mmH llH	Delay: LF Damp Frequency 5,,,400 = 50,,,4000Hz
00H 09H	mmH llH	Delay: LF Damp Gain -36,,,0dB
00H 0AH	mmH llH	Delay: HF Damp Frequency 10,,,200 = 1.0,,,20.0kHz
00H 0BH	mmH llH	Delay: HF Damp Gain -36,,,0dB
00H 0CH	mmH llH	Delay: Direct Level -100,,,100
00H 0DH	mmH llH	EQ: Low EQ Type 0,1 = Shelving, Peaking
00H 0EH	mmH llH	EQ: Low EQ Gain -12,,,12dB
00H 0FH	mmH llH	EQ: Low EQ Frequency 2,,,200 = 20,,,2000Hz
00H 10H	mmH llH	EQ: Low EQ Q 3,,,100 = 0.3,,,10.0
00H 11H	mmH llH	EQ: Mid EQ Gain -12,,,12dB
00H 12H	mmH llH	EQ: Mid EQ Frequency 20,,,800 = 200,,,8000Hz
00H 13H	mmH llH	EQ: Mid EQ Q 3,,,100 = 0.3,,,10.0
00H 14H	mmH llH	EQ: High EQ Type 0,1 = Shelving, Peaking
00H 15H	mmH llH	EQ: High EQ Gain -12,,,12dB
00H 16H	mmH llH	EQ: High EQ Frequency 14,,,200 = 1.4,,,20.0kHz
00H 17H	mmH llH	EQ: High EQ Q 3,,,100 = 0.3,,,10.0
00H 18H	mmH llH	EQ: Out Level 0,,,100
00H 19H : 00H 7FH	00H 00H : 00H 00H	(Réservé)

* (Delay Time) + (valeur absolue de Shift) doit être égal à 500 ou moins.

✧ Algorithme 2 Stereo Delay Chorus

NRPN	Entrée de données	
00H 00H	mmH llH	Delay SW 0,1 = Off,On
00H 01H	mmH llH	Chorus SW 0,1 = Off,On
00H 02H	mmH llH	EQ SW 0,1 = Off,On
00H 03H	mmH llH	Delay: Delay Time 0,,,500ms
00H 04H	mmH llH	Delay: Shift -500,,,500 = L500,,,R500ms
00H 05H	mmH llH	Delay: Lch Feedback Level -100,,,100
00H 06H	mmH llH	Delay: Rch Feedback Level -100,,,100
00H 07H	mmH llH	Delay: Lch Cross Feedback Level -100,,,100
00H 08H	mmH llH	Delay: Rch Cross Feedback Level -100,,,100
00H 09H	mmH llH	Delay: Effect Level -100,,,100
00H 0AH	mmH llH	Delay: Direct Level -100,,,100
00H 0BH	mmH llH	Chorus: Rate 1,,,100 = 0.1,,,10.0Hz
00H 0CH	mmH llH	Chorus: Depth 0,,,100
00H 0DH	mmH llH	Chorus: Pre Delay 0,,,50ms
00H 0EH	mmH llH	Chorus: Effect Level -100,,,100
00H 0FH	mmH llH	Chorus: Direct Level -100,,,100
00H 10H	mmH llH	Chorus: Lch Feedback Level -100,,,100
00H 11H	mmH llH	Chorus: Rch Feedback Level -100,,,100
00H 12H	mmH llH	Chorus: Lch Cross Feedback Level -100,,,100
00H 13H	mmH llH	Chorus: Rch Cross Feedback Level -100,,,100
00H 14H	mmH llH	EQ: Low EQ Type 0,1 = Shelving, Peaking
00H 15H	mmH llH	EQ: Low EQ Gain -12,,,12dB
00H 16H	mmH llH	EQ: Low EQ Frequency 2,,,200 = 20,,,2000Hz
00H 17H	mmH llH	EQ: Low EQ Q 3,,,100 = 0.3,,,10.0
00H 18H	mmH llH	EQ: Mid EQ Gain -12,,,12dB
00H 19H	mmH llH	EQ: Mid EQ Frequency 20,,,800 = 200,,,8000Hz
00H 1AH	mmH llH	EQ: Mid EQ Q 3,,,100 = 0.3,,,10.0
00H 1BH	mmH llH	EQ: High EQ Type 0,1 = Shelving, Peaking
00H 1CH	mmH llH	EQ: High EQ Gain -12,,,12dB
00H 1DH	mmH llH	EQ: High EQ Frequency 14,,,200 = 1.4,,,20.0kHz
00H 1EH	mmH llH	EQ: High EQ Q 3,,,100 = 0.3,,,10.0
00H 1FH	mmH llH	EQ: Out Level 0,,,100
00H 20H : 00H 7FH	00H 00H : 00H 00H	(Réservé)

* (Delay Time) + (valeur absolue de Shift) doit être égal à 500 ou moins.

✧ Algorithme 3 Stereo Pitch Shifter Delay

NRPN	Entrée de données	
00H 00H	mmH llH	P.ShifterDelay SW 0,1 = Off,On
00H 01H	mmH llH	EQ SW 0,1 = Off,On
00H 02H	mmH llH	P.ShifterDelay: Lch Chromatic Pitch -12,,,12
00H 03H	mmH llH	P.ShifterDelay: Lch Fine Pitch -100,,,100
00H 04H	mmH llH	P.ShifterDelay: Lch Pre Delay 0,,,50ms
00H 05H	mmH llH	P.ShifterDelay: Lch Feedback Delay Time 0,,,500ms
00H 06H	mmH llH	P.ShifterDelay: Lch Feedback Level 100,,,100
00H 07H	mmH llH	P.ShifterDelay: Lch Cross Feedback Level -100,,,100
00H 08H	mmH llH	P.ShifterDelay: Rch Chromatic Pitch -12,,,12
00H 09H	mmH llH	P.ShifterDelay: Rch Fine Pitch -100,,,100
00H 0AH	mmH llH	P.ShifterDelay: Rch Pre Delay 0,,,50ms
00H 0BH	mmH llH	P.ShifterDelay: Rch Feedback Delay Time 0,,,500ms
00H 0CH	mmH llH	P.ShifterDelay: Rch Feedback Level -100,,,100
00H 0DH	mmH llH	P.ShifterDelay: Rch Cross Feedback Level -100,,,100
00H 0EH	mmH llH	P.ShifterDelay: Effect Level -100,,,100
00H 0FH	mmH llH	P.ShifterDelay: Direct Level -100,,,100
00H 10H	mmH llH	EQ: Low EQ Type 0,1 = Shelving, Peaking
00H 11H	mmH llH	EQ: Low EQ Gain -12,,,12dB
00H 12H	mmH llH	EQ: Low EQ Frequency 2,,,200 = 20,,,2000Hz
00H 13H	mmH llH	EQ: Low EQ Q 3,,,100 = 0.3,,,10.0
00H 14H	mmH llH	EQ: Mid EQ Gain -12,,,12dB
00H 15H	mmH llH	EQ: Mid EQ Frequency 20,,,800 = 200,,,8000Hz
00H 16H	mmH llH	EQ: Mid EQ Q 3,,,100 = 0.3,,,10.0
00H 17H	mmH llH	EQ: High EQ Type 0,1 = Shelving, Peaking
00H 18H	mmH llH	EQ: High EQ Gain -12,,,12dB
00H 19H	mmH llH	EQ: High EQ Frequency 14,,,200 = 1.4,,,20.0kHz
00H 1AH	mmH llH	EQ: High EQ Q 3,,,100 = 0.3,,,10.0
00H 1BH	mmH llH	EQ: Out Level 0,,,100
00H 1CH : 00H 7FH	00H 00H : 00H 00H	(Réservé)

✧ Algorithme 4 Vocoder

NRPN	Entrée de données	
00H 00H	mmH llH	Chorus SW 0,1 = Off,On
00H 01H	mmH llH	Vocoder: Voice Character 1 0,,,100

00H 02H	mmH llH	Vocoder: Voice Character 2	0,,,100
00H 03H	mmH llH	Vocoder: Voice Character 3	0,,,100
00H 04H	mmH llH	Vocoder: Voice Character 4	0,,,100
00H 05H	mmH llH	Vocoder: Voice Character 5	0,,,100
00H 06H	mmH llH	Vocoder: Voice Character 6	0,,,100
00H 07H	mmH llH	Vocoder: Voice Character 7	0,,,100
00H 08H	mmH llH	Vocoder: Voice Character 8	0,,,100
00H 09H	mmH llH	Vocoder: Voice Character 9	0,,,100
00H 0AH	mmH llH	Vocoder: Voice Character 10	0,,,100
00H 0BH	mmH llH	Chorus: Rate	1,,,100 = 0.1,,,10.0Hz
00H 0CH	mmH llH	Chorus: Depth	0,,,100
00H 0DH	mmH llH	Chorus: Pre Delay	0,,,50ms
00H 0EH	mmH llH	Chorus: Feedback Level	-100,,,100
00H 0FH	mmH llH	Chorus: Effect Level	-100,,,100
00H 10H	mmH llH	Chorus: Direct Level	-100,,,100
00H 11H : 00H 7FH	00H 00H : 00H 00H	(Réservé)	

✧ Algorithme 5 2CH RSS

NRPN	Entrée de données	
00H 00H	mmH llH	2CH RSS: Ach Azimuth -30,,,30 = -180,,,180
00H 01H	mmH llH	2CH RSS: Ach Elevation -15,,,15 = -90,,,90
00H 02H	mmH llH	2CH RSS: Bch Azimuth -30,,,30 = -180,,,180
00H 03H	mmH llH	2CH RSS: Bch Elevation -15,,,15 = -90,,,90
00H 04H : 00H 7FH	00H 00H : 00H 00H	(Réservé)

✧ Algorithme 6 Delay RSS

NRPN	Entrée de données	
00H 00H	mmH llH	Delay RSS: Delay Time 0,,,1200ms
00H 01H	mmH llH	Delay RSS: Shift -1200,,,1200 = L1200,,,R1200ms
00H 02H	mmH llH	Delay RSS: Center Delay Time 0,,,1200ms
00H 03H	mmH llH	Delay RSS: RSS Level 0,,,100
00H 04H	mmH llH	Delay RSS: Center Level 0,,,100
00H 05H	mmH llH	Delay RSS: Feedback Level -100,,,100
00H 06H	mmH llH	Delay RSS: LF Damp Frequency 5,,,400 = 50,,,4000Hz
00H 07H	mmH llH	Delay RSS: LF Damp Gain -36,,,0dB
00H 08H	mmH llH	Delay RSS: HF Damp Frequency 10,,,200 = 1.0,,,20.0kHz
00H 09H	mmH llH	Delay RSS: HF Damp Gain -36,,,0dB
00H 0AH	mmH llH	Delay RSS: Effect Level -100,,,100
00H 0BH	mmH llH	Delay RSS: Direct Level -100,,,100
00H 0CH : 00H 7FH	00H 00H : 00H 00H	(Réservé)

✧ Algorithme 7 Chorus RSS

NRPN	Entrée de données	
00H 00H	mmH llH	Chorus RSS: Chorus Rate 1,,,100 = 0.1,,,10.0Hz
00H 01H	mmH llH	Chorus RSS: Chorus Depth 0,,,100
00H 02H	mmH llH	Chorus RSS: Effect Level -100,,,100
00H 03H	mmH llH	Chorus RSS: Direct Level -100,,,100
00H 04H : 00H 7FH	00H 00H : 00H 00H	(Réservé)

✧ Commun aux Algorithmes 8,9,10 Guitar Multi 1, 2, 3

NRPN	Entrée de données	
00H 00H	mmH llH	Compressor SW 0,1 = Off,On
00H 01H	mmH llH	Metal/Distortion/Over Drive SW 0,1 = Off,On
00H 02H	mmH llH	Noise Suppressor SW 0,1 = Off,On
00H 03H	mmH llH	Auto Wah SW 0,1 = Off,On
00H 04H	mmH llH	Guitar Amp Simulator SW 0,1 = Off,On
00H 05H	mmH llH	Flanger SW 0,1 = Off,On
00H 06H	mmH llH	Delay SW 0,1 = Off,On
00H 07H	mmH llH	Compressor: Attack 0,,,100
00H 08H	mmH llH	Compressor: Level 0,,,100
00H 09H	mmH llH	Compressor: Sustain 0,,,100
00H 0AH	mmH llH	Compressor: Tone -50,,,-50
00H 0BH	mmH llH	Noise Suppressor: Threshold 0,,,100
00H 0CH	mmH llH	Noise Suppressor: Release 0,,,100
00H 0DH	mmH llH	Auto Wah: Mode 0,1 = LPF,BPF
00H 0EH	mmH llH	Auto Wah: Polarity 0,1 = Down,Up
00H 0FH	mmH llH	Auto Wah: Frequency 0,,,100
00H 10H	mmH llH	Auto Wah: Level 0,,,100
00H 11H	mmH llH	Auto Wah: Peak 0,,,100
00H 12H	mmH llH	Auto Wah: Sens 0,,,100
00H 13H	mmH llH	Auto Wah: Rate 1,,,100 = 0.1,,,10.0Hz
00H 14H	mmH llH	Auto Wah: Depth 0,,,100
00H 15H	mmH llH	Guitar Amp Simulator: Mode 0,,,3 = Small,BultIn,2Stack,3Stack
00H 16H	mmH llH	Flanger: Rate 1,,,100 = 0.1,,,10.0Hz
00H 17H	mmH llH	Flanger: Depth 0,,,100
00H 18H	mmH llH	Flanger: Manual 0,,,100
00H 19H	mmH llH	Flanger: Resonance 0,,,100
00H 1AH	mmH llH	Delay: Delay Time 0,,,1000ms
00H 1BH	mmH llH	Delay: Shift -1000,,,1000 = L1000,,,R1000ms
00H 1CH	mmH llH	Delay: Feedback Time 0,,,1000ms
00H 1DH	mmH llH	Delay: Feedback Level -100,,,100
00H 1EH	mmH llH	Delay: Effect Level -100,,,100
00H 1FH	mmH llH	Delay: Direct Level -100,,,100

* (Delay Time) + (valeur absolue de Shift) doit être égal à 1 000 ou moins.

✧ Spécifique à l'Algorithme 8 Guitar Multi1

00H 20H	mmH llH	Metal: Gain	0,,,100
00H 21H	mmH llH	Metal: Level	0,,,100
00H 22H	mmH llH	Metal: Hi Gain	-100,,,100
00H 23H	mmH llH	Metal: Mid Gain	-100,,,100
00H 24H	mmH llH	Metal: Low Gain	-100,,,100
00H 25H : 00H 7FH	00H 00H : 00H 00H	(Réservé)	

✧Spécifique à l'Algorithme 9 Guitar Multi 2

00H 20H	mmH llH	Distortion: Gain	0,,,100
00H 21H	mmH llH	Distortion: Level	0,,,100
00H 22H	mmH llH	Distortion: Tone	0,,,100
00H 23H : 00H 7FH	00H 00H : 00H 00H	(Réservé)	

✧ Spécifique à l'Algorithme 10 Guitar Multi 3

00H 20H	mmH llH	Over Drive: Gain	0,,,100
00H 21H	mmH llH	Over Drive: Level	0,,,100
00H 22H	mmH llH	Over Drive: Tone	0,,,100
00H 23H : 00H 7FH	00H 00H : 00H 00H	(Réservé)	

✧ Algorithme 11 Vocal Multi

NRPN	Entrée de données		
00H 00H	mmH llH	Noise Suppressor SW	0,1 = Off,On
00H 01H	mmH llH	Limiter/De-esser SW	0,1 = Off,On
00H 02H	mmH llH	Enhancer SW	0,1 = Off,On
00H 03H	mmH llH	EQ SW	0,1 = Off,On
00H 04H	mmH llH	P.Shifter SW	0,1 = Off,On
00H 05H	mmH llH	Delay SW	0,1 = Off,On
00H 06H	mmH llH	Chorus SW	0,1 = Off,On
00H 07H	mmH llH	Limiter/De-esser Mode	0,1 = Limiter,De-esser
00H 08H	mmH llH	Noise Suppressor: Threshold	0,,,100
00H 09H	mmH llH	Noise Suppressor: Release	0,,,100
00H 0AH	mmH llH	Limiter: Threshold	0,,,100
00H 0BH	mmH llH	Limiter: Release	0,,,100
00H 0CH	mmH llH	Limiter: Level	0,,,100
00H 0DH	mmH llH	De-esser: Sens	0,,,100
00H 0EH	mmH llH	De-esser: Frequency	10,,,100 = 1.0,,,10.0kHz
00H 0FH	mmH llH	Enhancer: Sens	0,,,100
00H 10H	mmH llH	Enhancer: Frequency	10,,,100 = 1.0,,,10.0kHz
00H 11H	mmH llH	Enhancer: MIX Level	0,,,100
00H 12H	mmH llH	Enhancer: Level	0,,,100
00H 13H	mmH llH	EQ: Low EQ Type	0,1 = Shelving, Peaking
00H 14H	mmH llH	EQ: Low EQ Gain	-12,,,12dB
00H 15H	mmH llH	EQ: Low EQ Frequency	2,,,200 = 20,,,2000Hz
00H 16H	mmH llH	EQ: Low EQ Q	3,,,100 = 0.3,,,10.0
00H 17H	mmH llH	EQ: Mid EQ Gain	-12,,,12dB
00H 18H	mmH llH	EQ: Mid EQ Frequency	20,,,800 = 200,,,8000Hz
00H 19H	mmH llH	EQ: Mid EQ Q	3,,,100 = 0.3,,,10.0
00H 1AH	mmH llH	EQ: High EQ Type	0,1 = Shelving, Peaking
00H 1BH	mmH llH	EQ: High EQ Gain	-12,,,12dB
00H 1CH	mmH llH	EQ: High EQ Frequency	14,,,200 = 1.4,,,20.0kHz
00H 1DH	mmH llH	EQ: High EQ Q	3,,,100 = 0.3,,,10.0
00H 1EH	mmH llH	EQ: Out Level	0,,,100
00H 1FH	mmH llH	P.Shifter: Chromatic Pitch	-12,,,12
00H 20H	mmH llH	P.Shifter: Fine Pitch	-100,,,100
00H 21H	mmH llH	P.Shifter: Effect Level	-100,,,100
00H 22H	mmH llH	P.Shifter: Direct Level	-100,,,100
00H 23H	mmH llH	Delay: Delay Time	0,,,1000
00H 24H	mmH llH	Delay: Feedback Level	-100,,,100
00H 25H	mmH llH	Delay: Effect Level	-100,,,100
00H 26H	mmH llH	Delay: Direct Level	-100,,,100
00H 27H	mmH llH	Chorus: Rate	1,,,100 = 0.1,,,10.0Hz
00H 28H	mmH llH	Chorus: Depth	0,,,100
00H 29H	mmH llH	Chorus: Pre Delay	0,,,50ms
00H 2AH	mmH llH	Chorus: Effect Level	-100,,,100
00H 2BH	mmH llH	Chorus: Direct Level	-100,,,100
00H 2CH : 00H 7FH	00H 00H : 00H 00H	(Réservé)	

✧ Algorithme 12 Rotary

NRPN	Data Entry		
00H 00H	mmH llH	Noise Suppressor SW	0,1 = Off,On
00H 01H	mmH llH	Over Drive SW	0,1 = Off,On
00H 02H	mmH llH	Noise Suppressor: Threshold	0,,,100
00H 03H	mmH llH	Noise Suppressor: Release	0,,,100
00H 04H	mmH llH	Over Drive: Gain	0,,,100
00H 05H	mmH llH	Over Drive: Level	0,,,100
00H 06H	mmH llH	Rotary: Low Rate	1,,,100 = 0.1,,,10.0Hz
00H 07H	mmH llH	Rotary: Hi Rate	1,,,100 = 0.1,,,10.0Hz
00H 08H : 00H 7FH	00H 00H : 00H 00H	(Réservé)	

✧ Algorithme 13 Guitar AMP Simulator

NRPN	Entrée de données		
00H 00H	mmH llH	Noise Suppressor SW	0,1 = Off,On
00H 01H	mmH llH	Pre Amp SW	0,1 = Off,On
00H 02H	mmH llH	Speaker SW	0,1 = Off,On
00H 03H	mmH llH	Noise Suppressor: Threshold	0,,,100
00H 04H	mmH llH	Noise Suppressor: Release	0,,,100
00H 05H	mmH llH	Pre Amp: Mode 0,,,13 = JC-120,Clean Twin, Match Drive,BG Lead, MS1959(I), MS1959(II), MS1959(I+II),SLDN Lead, Metal 5150, Metal Lead, OD-1, OD-2Turbo, Distortion, Fuzz	
00H 06H	mmH llH	Pre Amp: Volume	0,,,100
00H 07H	mmH llH	Pre Amp: Bass	0,,,100
00H 08H	mmH llH	Pre Amp: Middle	0,,,100
00H 09H	mmH llH	Pre Amp: Treble	0,,,100
00H 0AH	mmH llH	Pre Amp: Presence	0,,,100
00H 0BH	mmH llH	Pre Amp: Master	0,,,100
00H 0CH	mmH llH	Pre Amp: Bright	0,1 = Off,On
00H 0DH	mmH llH	Pre Amp: Gain	0,1,2 = Low,Middle,High
00H 0EH	mmH llH	Speaker: Type 0,,,11 = Small. Middle, JC-120, Built In 1,Built In 2, Built In 3, Built In 4, BG Stack 1, BG Stack 2, MS Stack 1, MS Stack 2, Metal Stack	
00H 0FH	mmH llH	Speaker: MIC Setting	0,1,2 = 1,2,3
00H 10H	mmH llH	Speaker: MIC Level	0,,,100
00H 11H	mmH llH	Speaker: Direct Level	0,,,100
00H 12H : 00H 7FH	00H 00H : 00H 00H	(Réservé)	

* Pre Amp Middle est valable si le Mode = Match Drive.

* Si Mode = Match Drive, Pre Amp Presence fonctionne à l'inverse de la valeur (-100,,,0).

* Pre Amp Bright est valable si le Mode = JC-120, Clean Twin, ou BG Lead.

✧ Algorithme 14 Stereo Phaser

NRPN	Entrée de données		
00H 00H	mmH llH	Phaser SW	0,1 = Off,On
00H 01H	mmH llH	EQ SW	0,1 = Off,On
00H 02H	mmH llH	Phaser: Mode	0,,,3 = 4.8.12.16stage
00H 03H	mmH llH	Phaser: Rate	1,,,100 = 0.1,,,10.0Hz
00H 04H	mmH llH	Phaser: Depth	0,,,100
00H 05H	mmH llH	Phaser: Polarity	0,1 = Inverse,Synchro
00H 06H	mmH llH	Phaser: Manual	0,,,100
00H 07H	mmH llH	Phaser: Resonance	0,,,100

00H 08H	mmH llH	Phaser: Cross Feedback 0,,,100
00H 09H	mmH llH	Phaser: Effect Level -100,,,100
00H 0AH	mmH llH	Phaser: Direct Level -100,,,100
00H 0BH	mmH llH	EQ: Low EQ Type 0,1 = Shelving, Peaking
00H 0CH	mmH llH	EQ: Low EQ Gain -12,,,12dB
00H 0DH	mmH llH	EQ: Low EQ Frequency 2,,,200 = 20,,,2000Hz
00H 0EH	mmH llH	EQ: Low EQ Q 3,,,100 = 0.3,,,10.0
00H 0FH	mmH llH	EQ: Mid EQ Gain -12,,,12dB
00H 10H	mmH llH	EQ: Mid EQ Frequency 20,,,800 = 200,,,8000Hz
00H 11H	mmH llH	EQ: Mid EQ Q 3,,,100 = 0.3,,,10.0
00H 12H	mmH llH	EQ: High EQ Type 0,1 = Shelving, Peaking
00H 13H	mmH llH	EQ: High EQ Gain -12,,,12dB
00H 14H	mmH llH	EQ: High EQ Frequency 14,,,200 = 1.4,,,20.0kHz
00H 15H	mmH llH	EQ: High EQ Q 3,,,100 = 0.3,,,10.0
00H 16H	mmH llH	EQ: Out Level 0,,,100
00H 17H : 00H 7FH	00H 00H : 00H 00H	(Réservé)

✧ Algorithme 15 Stereo Flanger

NRPN	Entrée de données	
00H 00H	mmH llH	Flanger SW 0,1 = Off,On
00H 01H	mmH llH	EQ SW 0,1 = Off,On
00H 02H	mmH llH	Flanger: Rate 1,,,100 = 0.1,,,10.0Hz
00H 03H	mmH llH	Flanger: Depth 0,,,100
00H 04H	mmH llH	Flanger: Polarity 0,1 = Inverse,Synchro
00H 05H	mmH llH	Flanger: Manual 0,,,100
00H 06H	mmH llH	Flanger: Resonance 0,,,100
00H 07H	mmH llH	Flanger: Cross Feedback Level 0,,,100
00H 08H	mmH llH	Flanger: Effect Level -100,,,100
00H 09H	mmH llH	Flanger: Direct Level -100,,,100
00H 0AH	mmH llH	EQ: Low EQ Type 0,1 = Shelving, Peaking
00H 0BH	mmH llH	EQ: Low EQ Gain -12,,,12dB
00H 0CH	mmH llH	EQ: Low EQ Frequency 2,,,200 = 20,,,2000Hz
00H 0DH	mmH llH	EQ: Low EQ Q 3,,,100 = 0.3,,,10.0
00H 0EH	mmH llH	EQ: Mid EQ Gain -12,,,12dB
00H 0FH	mmH llH	EQ: Mid EQ Frequency 20,,,800 = 200,,,8000Hz
00H 10H	mmH llH	EQ: Mid EQ Q 3,,,100 = 0.3,,,10.0
00H 11H	mmH llH	EQ: High EQ Type 0,1 = Shelving, Peaking
00H 12H	mmH llH	EQ: High EQ Gain -12,,,12dB
00H 13H	mmH llH	EQ: High EQ Frequency 14,,,200 = 1.4,,,20.0kHz
00H 14H	mmH llH	EQ: High EQ Q 3,,,100 = 0.3,,,10.0
00H 15H	mmH llH	EQ: Out Level 0,,,100
00H 16H : 00H 7FH	00H 00H : 00H 00H	(Réservé)

✧ Algorithme 16 Dual Compressor/Limiter

NRPN	Entrée de données	
00H 00H	mmH llH	Comp/Limit A SW 0,1 = Off,On
00H 01H	mmH llH	Noise Suppressor A SW 0,1 = Off,On
00H 02H	mmH llH	Comp/Limit B SW 0,1 = Off,On
00H 03H	mmH llH	Noise Suppressor B SW 0,1 = Off,On
00H 04H	mmH llH	Comp/Limit A: Detect 0,1,2 = A,B,Link
00H 05H	mmH llH	Comp/Limit A: Level -60,,,12dB
00H 06H	mmH llH	Comp/Limit A: Thresh -60,,,0dB
00H 07H	mmH llH	Comp/Limit A: Attack 0,,,100
00H 08H	mmH llH	Comp/Limit A: Release 0,,,100
00H 09H	mmH llH	Comp/Limit A: Ratio 0,,,3 = 1.5:1,2:1,4:1,100:1
00H 0AH	mmH llH	Noise Suppressor A: Detect 0,1,2 = A,B,Link
00H 0BH	mmH llH	Noise Suppressor A: Threshold 0,,,100
00H 0CH	mmH llH	Noise Suppressor A: Release 0,,,100
00H 0DH	mmH llH	Comp/Limit B: Detect 0,1,2 = A,B,Link
00H 0EH	mmH llH	Comp/Limit B: Level -60,,,12dB
00H 0FH	mmH llH	Comp/Limit B: Thresh -60,,,0dB
00H 10H	mmH llH	Comp/Limit B: Attack 0,,,100
00H 11H	mmH llH	Comp/Limit B: Release 0,,,100
00H 12H	mmH llH	Comp/Limit B: Ratio 0,,,3 = 1.5:1,2:1,4:1,100:1
00H 13H	mmH llH	Noise Suppressor B: Detect 0,1,2 = A,B,Link
00H 14H	mmH llH	Noise Suppressor B: Threshold 0,,,100
00H 15H	mmH llH	Noise Suppressor B: Release 0,,,100
00H 16H : 00H 7FH	00H 00H : 00H 00H	(Réservé)

✧ Algorithme 17 Gate Reverb (EFX1 or EFX3)

NRPN	Entrée de données	
00H 00H	mmH llH	G.Reverb SW 0,1 = Off,On
00H 01H	mmH llH	EQ SW 0,1 = Off,On
00H 02H	mmH llH	G.Reverb: Gate Time 10,,,400ms
00H 03H	mmH llH	G.Reverb: Pre Delay 0,,,300ms
00H 04H	mmH llH	G.Reverb: Effect Level -100,,,100
00H 05H	mmH llH	G.Reverb: Mode 0,,,4 = Normal,L->R,R->L, Reverse1,Reverse2
00H 06H	mmH llH	G.Reverb: Thickness 0,,,100
00H 07H	mmH llH	G.Reverb: Density 0,,,100
00H 08H	mmH llH	G.Reverb: Accent Delay 0,,,200ms
00H 09H	mmH llH	G.Reverb: Accent Level 0,,,100
00H 0AH	mmH llH	G.Reverb: Accent Pan 1,,,127 = L63,,,R63
00H 0BH	mmH llH	G.Reverb: Direct Level -100,,,100
00H 0CH	mmH llH	EQ: Low EQ Type 0,1 = Shelving, Peaking
00H 0DH	mmH llH	EQ: Low EQ Gain -12,,,12dB
00H 0EH	mmH llH	EQ: Low EQ Frequency 2,,,200 = 20,,,2000Hz
00H 0FH	mmH llH	EQ: Low EQ Q 3,,,100 = 0.3,,,10.0
00H 10H	mmH llH	EQ: Mid EQ Gain -12,,,12dB
00H 11H	mmH llH	EQ: Mid EQ Frequency 20,,,800 = 200,,,8000Hz
00H 12H	mmH llH	EQ: Mid EQ Q 3,,,100 = 0.3,,,10.0
00H 13H	mmH llH	EQ: High EQ Type 0,1 = Shelving, Peaking
00H 14H	mmH llH	EQ: High EQ Gain -12,,,12dB
00H 15H	mmH llH	EQ: High EQ Frequency 14,,,200 = 1.4,,,20.0kHz
00H 16H	mmH llH	EQ: High EQ Q 3,,,100 = 0.3,,,10.0
00H 17H	mmH llH	EQ: Out Level 0,,,100
00H 18H : 00H 7FH	00H 00H : 00H 00H	(Réservé)

✧ Algorithme 18 Multi Tap Delay

NRPN	Entrée de données	
00H 00H	mmH llH	EQ SW 0,1 = Off,On
00H 01H	mmH llH	M.Tap Delay: Time 1 0,,,1200ms
00H 02H	mmH llH	M.Tap Delay: Level 1 0,,,100

00H 03H	mmH llH	M.Tap Delay: Pan 1 1,,,127 = L63,,,R63
00H 04H	mmH llH	M.Tap Delay: Time 2 0,,,1200ms
00H 05H	mmH llH	M.Tap Delay: Level 2 0,,,100
00H 06H	mmH llH	M.Tap Delay: Pan 2 1,,,127 = L63,,,R63
00H 07H	mmH llH	M.Tap Delay: Time 3 0,,,1200ms
00H 08H	mmH llH	M.Tap Delay: Level 3 0,,,100
00H 09H	mmH llH	M.Tap Delay: Pan 3 1,,,127 = L63,,,R63
00H 0AH	mmH llH	M.Tap Delay: Time 4 0,,,1200ms
00H 0BH	mmH llH	M.Tap Delay: Level 4 0,,,100
00H 0CH	mmH llH	M.Tap Delay: Pan 4 1,,,127 = L63,,,R63
00H 0DH	mmH llH	M.Tap Delay: Time 5 0,,,1200ms
00H 0EH	mmH llH	M.Tap Delay: Level 5 0,,,100
00H 0FH	mmH llH	M.Tap Delay: Pan 5 1,,,127 = L63,,,R63
00H 10H	mmH llH	M.Tap Delay: Time 6 0,,,1200ms
00H 11H	mmH llH	M.Tap Delay: Level 6 0,,,100
00H 12H	mmH llH	M.Tap Delay: Pan 6 1,,,127 = L63,,,R63
00H 13H	mmH llH	M.Tap Delay: Time 7 0,,,1200ms
00H 14H	mmH llH	M.Tap Delay: Level 7 0,,,100
00H 15H	mmH llH	M.Tap Delay: Pan 7 1,,,127 = L63,,,R63
00H 16H	mmH llH	M.Tap Delay: Time 8 0,,,1200ms
00H 17H	mmH llH	M.Tap Delay: Level 8 0,,,100
00H 18H	mmH llH	M.Tap Delay: Pan 8 1,,,127 = L63,,,R63
00H 19H	mmH llH	M.Tap Delay: Time 9 0,,,1200ms
00H 1AH	mmH llH	M.Tap Delay: Level 9 0,,,100
00H 1BH	mmH llH	M.Tap Delay: Pan 9 1,,,127 = L63,,,R63
00H 1CH	mmH llH	M.Tap Delay: Time 10 0,,,1200ms
00H 1DH	mmH llH	M.Tap Delay: Level 10 0,,,100
00H 1EH	mmH llH	M.Tap Delay: Pan 10 1,,,127 = L63,,,R63
00H 1FH	mmH llH	M.Tap Delay: Feedback Delay Time 0,,,1200ms
00H 20H	mmH llH	M.Tap Delay: Feedback Level -100,,,100
00H 21H	mmH llH	M.Tap Delay: Effect Level -100,,,100
00H 22H	mmH llH	M.Tap Delay: Direct Level -100,,,100
00H 23H	mmH llH	EQ: Low EQ Type 0,1 = Shelving, Peaking
00H 24H	mmH llH	EQ: Low EQ Gain -12,,,12dB
00H 25H	mmH llH	EQ: Low EQ Frequency 2,,,200 = 20,,,2000Hz
00H 26H	mmH llH	EQ: Low EQ Q 3,,,100 = 0.3,,,10.0
00H 27H	mmH llH	EQ: Mid EQ Gain -12,,,12dB
00H 28H	mmH llH	EQ: Mid EQ Frequency 20,,,800 = 200,,,8000Hz
00H 29H	mmH llH	EQ: Mid EQ Q 3,,,100 = 0.3,,,10.0
00H 2AH	mmH llH	EQ: High EQ Type 0,1 = Shelving, Peaking
00H 2BH	mmH llH	EQ: High EQ Gain -12,,,12dB
00H 2CH	mmH llH	EQ: High EQ Frequency 14,,,200 = 1.4,,,20.0kHz
00H 2DH	mmH llH	EQ: High EQ Q 3,,,100 = 0.3,,,10.0
00H 2EH	mmH llH	EQ: Out Level 0,,,100
00H 2FH : 00H 7FH	00H 00H : 00H 00H	(Réservé)

✧ Algorithme 19 Stereo Multi

NRPN	Entrée de données	
00H 00H	mmH llH	Noise Suppressor SW 0,1 = Off,On
00H 01H	mmH llH	Comp/Limit SW 0,1 = Off,On
00H 02H	mmH llH	Enhancer SW 0,1 = Off,On
00H 03H	mmH llH	EQ SW 0,1 = Off,On
00H 04H	mmH llH	Noise Suppressor: Threshold 0,,,100
00H 05H	mmH llH	Noise Suppressor: Release 0,,,100
00H 06H	mmH llH	Comp/Limit: Level -60,,,12dB
00H 07H	mmH llH	Comp/Limit: Thresh -60,,,0dB
00H 08H	mmH llH	Comp/Limit: Attack 0,,,100
00H 09H	mmH llH	Comp/Limit: Release 0,,,100
00H 0AH	mmH llH	Comp/Limit: Ratio 0,,,3 = 1.5:1,2:1,4:1,100:1
00H 0BH	mmH llH	Enhancer: Sens 0,,,100
00H 0CH	mmH llH	Enhancer: Frequency 10,,,100 = 1.0,,,10.0kHz
00H 0DH	mmH llH	Enhancer: MIX Level 0,,,100
00H 0EH	mmH llH	Enhancer: Level 0,,,100
00H 0FH	mmH llH	EQ: Low EQ Type 0,1 = Shelving, Peaking
00H 10H	mmH llH	EQ: Low EQ Gain -12,,,12dB
00H 11H	mmH llH	EQ: Low EQ Frequency 2,,,200 = 20,,,2000Hz
00H 12H	mmH llH	EQ: Low EQ Q 3,,,100 = 0.3,,,10.0
00H 13H	mmH llH	EQ: Mid EQ Gain -12,,,12dB
00H 14H	mmH llH	EQ: Mid EQ Frequency 20,,,800 = 200,,,8000Hz
00H 15H	mmH llH	EQ: Mid EQ Q 3,,,100 = 0.3,,,10.0
00H 16H	mmH llH	EQ: High EQ Type 0,1 = Shelving, Peaking
00H 17H	mmH llH	EQ: High EQ Gain -12,,,12dB
00H 18H	mmH llH	EQ: High EQ Frequency 14,,,200 = 1.4,,,20.0kHz
00H 19H	mmH llH	EQ: High EQ Q 3,,,100 = 0.3,,,10.0
00H 1AH	mmH llH	EQ: Out Level 0,,,100
00H 1BH : 00H 7FH	00H 00H : 00H 00H	(Réservé)

✧ Algorithme 20 Reverb 2

NRPN	Entrée de données	
00H 00H	mmH llH	Reverb SW 0,1 = Off,On
00H 01H	mmH llH	EQ SW 0,1 = Off,On
00H 02H	mmH llH	Reverb 2: Reverb Type 0,,,4 = Room1,Room2,Hall1,Hall2,Plate
00H 03H	mmH llH	Reverb 2: Reverb Time 1,,,100 = 0.1,,,10.0sec
00H 04H	mmH llH	Reverb 2: Pre Delay 0,,,200msec
00H 05H	mmH llH	Reverb 2: Density 0,,,100
00H 06H	mmH llH	Reverb 2: High Pass Filter 1,,,200 = Thru,20,,,2000Hz
00H 07H	mmH llH	Reverb 2: Low Pass Filter 10,,,201 = 1.0,,,20,0kHz,Thru
00H 08H	mmH llH	Reverb 2: Effect Level 0,,,100
00H 09H	mmH llH	Reverb 2: Direct Level 0,,,100
00H 0AH	mmH llH	Reverb 2: Gate SW 0,1 = Off,On
00H 0BH	mmH llH	Reverb 2: Gate Mode 0,1 = Gate,Ducking
00H 0CH	mmH llH	Reverb 2: Gate Threshold 0,,,100
00H 0DH	mmH llH	Reverb 2: Gate Attack Time 1,,,100
00H 0EH	mmH llH	Reverb 2: Gate Release Time 1,,,100
00H 0FH	mmH llH	Reverb 2: Gate Hold Time 1,,,100
00H 10H	mmH llH	EQ: Low EQ Type 0,1 = Shelving, Peaking
00H 11H	mmH llH	EQ: Low EQ Gain -12,,,12dB
00H 12H	mmH llH	EQ: Low EQ Frequency 2,,,200 = 20,,,2000Hz
00H 13H	mmH llH	EQ: Low EQ Q 3,,,100 = 0.3,,,10.0
00H 14H	mmH llH	EQ: Mid EQ Gain -12,,,12dB
00H 15H	mmH llH	EQ: Mid EQ Frequency 20,,,800 = 200,,,8000Hz
00H 16H	mmH llH	EQ: Mid EQ Q 3,,,100 = 0.3,,,10.0
00H 17H	mmH llH	EQ: High EQ Type 0,1 = Shelving, Peaking
00H 18H	mmH llH	EQ: High EQ Gain -12,,,12dB
00H 19H	mmH llH	EQ: High EQ Frequency 14,,,200 = 1.4,,,20.0kHz

00H 1AH	mmH llH	EQ: High EQ Q 3,,,100 = 0.3,,,10.0
00H 1BH	mmH llH	EQ: Out Level 0,,,100
00H 1CH : 00H 7FH	00H 00H : 00H 00H	(Réservé)

✧ Algorithme 21 Space Chorus

NRPN	Entrée de données	
00H 00H	mmH llH	Chorus SW 0,1 = Off,On
00H 01H	mmH llH	Chorus: Input Mode 0,1 = Mono,Stereo
00H 02H	mmH llH	Chorus: Mode 0,,,6 = 1,2,3,4,1+4,2+4,3+4
00H 03H	mmH llH	Chorus: Mix Balance 0,,,100
00H 04H : 00H 7FH	00H 00H : 00H 00H	(Réservé)

✧ Algorithme 22 Lo-Fi Processor

NRPN	Entrée de données	
00H 00H	mmH llH	Lo-Fi Processor SW 0,1 = Off,On
00H 01H	mmH llH	Realtime Modify Filter SW 0,1 = Off,On
00H 02H	mmH llH	Lo-Fi Processor: Pre Filter SW 0,1 = Off,On
00H 03H	mmH llH	Lo-Fi Processor: Rate 0,,,31 = 0ff,1/2,,,1/32
00H 04H	mmH llH	Lo-Fi Processor: Number of Bit 0,,,15 = Off,15,,,1bit
00H 05H	mmH llH	Lo-Fi Processor: Post Filter SW 0,1 = Off,On
00H 06H	mmH llH	Lo-Fi Processor: Effect Level 0,,,100
00H 07H	mmH llH	Lo-Fi Processor: Direct Level 0,,,100
00H 08H	mmH llH	Realtime Modify Filter: Filter Type 0,,,2 = LPF,BPF,HPF
00H 09H	mmH llH	Realtime Modify Filter: Cut 0,,,100
00H 0AH	mmH llH	Realtime Modify Filter: Resonance 0,,,100
00H 0BH	mmH llH	Realtime Modify Filter: Gain 0,,,24dB
00H 0CH	mmH llH	Noise Suppressor: Threshold 0,,,100
00H 0DH	mmH llH	Noise Suppressor: Release 0,,,100
00H 0EH : 00H 7FH	00H 00H : 00H 00H	(Réservé)

✧ Algorithme 23 4 Band Parametric EQ

NRPN	Entrée de données	
00H 00H	mmH llH	Parametric EQ Link SW 0,1 = Off,On
00H 01H	mmH llH	Parametric EQ Ach SW 0,1 = Off,On
00H 02H	mmH llH	Parametric EQ Bch SW 0,1 = Off,On
00H 03H	mmH llH	EQ Ach: Input Gain -60,,,12dB
00H 04H	mmH llH	EQ Ach: Low EQ Type 0,1 = Shelving, Peaking
00H 05H	mmH llH	EQ Ach: Low EQ Gain -12,,,12dB
00H 06H	mmH llH	EQ Ach: Low EQ Frequency 2,,,200 = 20,,,2000Hz
00H 07H	mmH llH	EQ Ach: Low EQ Q 3,,,100 = 0.3,,,10.0
00H 08H	mmH llH	EQ Ach: Low Mid EQ Gain -12,,,12dB
00H 09H	mmH llH	EQ Ach: Low Mid EQ Frequency 20,,,800 = 200,,,8000Hz
00H 0AH	mmH llH	EQ Ach: Low Mid EQ Q 3,,,100 = 0.3,,,10.0
00H 0BH	mmH llH	EQ Ach: High Mid EQ Gain -12,,,12dB
00H 0CH	mmH llH	EQ Ach: High Mid EQ Frequency 20,,,800 = 200,,,8000Hz
00H 0DH	mmH llH	EQ Ach: High Mid EQ Q 3,,,100 = 0.3,,,10.0
00H 0EH	mmH llH	EQ Ach: High EQ Type 0,1 = Shelving, Peaking
00H 0FH	mmH llH	EQ Ach: High EQ Gain -12,,,12dB
00H 10H	mmH llH	EQ Ach: High EQ Frequency 14,,,200 = 1.4,,,20.0kHz
00H 11H	mmH llH	EQ Ach: High EQ Q 3,,,100 = 0.3,,,10.0
00H 12H	mmH llH	EQ Ach: Output Level -60,,,12dB
00H 13H	mmH llH	EQ Bch: Input Gain -60,,,12dB
00H 14H	mmH llH	EQ Bch: Low EQ Type 0,1 = Shelving, Peaking
00H 15H	mmH llH	EQ Bch: Low EQ Gain -12,,,12dB
00H 16H	mmH llH	EQ Bch: Low EQ Frequency 2,,,200 = 20,,,2000Hz
00H 17H	mmH llH	EQ Bch: Low EQ Q 3,,,100 = 0.3,,,10.0
00H 18H	mmH llH	EQ Bch: Low Mid EQ Gain -12,,,12dB
00H 19H	mmH llH	EQ Bch: Low Mid EQ Frequency 20,,,800 = 200,,,8000Hz
00H 1AH	mmH llH	EQ Bch: Low Mid EQ Q 3,,,100 = 0.3,,,10.0
00H 1BH	mmH llH	EQ Bch: High Mid EQ Gain -12,,,12dB
00H 1CH	mmH llH	EQ Bch: High Mid EQ Frequency 20,,,800 = 200,,,8000Hz
00H 1DH	mmH llH	EQ Bch: High Mid EQ Q 3,,,100 = 0.3,,,10.0
00H 1EH	mmH llH	EQ Bch: High EQ Type 0,1 = Shelving, Peaking
00H 1FH	mmH llH	EQ Bch: High EQ Gain -12,,,12dB
00H 20H	mmH llH	EQ Bch: High EQ Frequency 14,,,200 = 1.4,,,20.0kHz
00H 21H	mmH llH	EQ Bch: High EQ Q 3,,,100 = 0.3,,,10.0
00H 22H	mmH llH	EQ Bch: Output Level -60,,,12dB
00H 23H : 00H 7FH	00H 00H : 00H 00H	(Réservé)

* Si Link SW = On, Bch correspond à Ach.

✧ Algorithme 24 10 Band Graphic EQ

NRPN	Entrée de données	
00H 00H	mmH llH	Graphic EQ Link SW 0,1 = Off,On
00H 01H	mmH llH	Graphic EQ Ach SW 0,1 = Off,On
00H 02H	mmH llH	Graphic EQ Bch SW 0,1 = Off,On
00H 03H	mmH llH	EQ Ach: Input Level -60,,,12dB
00H 04H	mmH llH	EQ Ach: 31.25Hz Gain -12,,,12dB
00H 05H	mmH llH	EQ Ach: 62.5Hz Gain -12,,,12dB
00H 06H	mmH llH	EQ Ach: 125Hz Gain -12,,,12dB
00H 07H	mmH llH	EQ Ach: 250Hz Gain -12,,,12dB
00H 08H	mmH llH	EQ Ach: 500Hz Gain -12,,,12dB
00H 09H	mmH llH	EQ Ach: 1.0kHz Gain -12,,,12dB
00H 0AH	mmH llH	EQ Ach: 2.0kHz Gain -12,,,12dB
00H 0BH	mmH llH	EQ Ach: 4.0kHz Gain -12,,,12dB
00H 0CH	mmH llH	EQ Ach: 8.0kHz Gain -12,,,12dB
00H 0DH	mmH llH	EQ Ach: 16.0kHz Gain -12,,,12dB
00H 0EH	mmH llH	EQ Ach: Output Level -60,,,12dB
00H 0FH	mmH llH	EQ Bch: Input Level -60,,,12dB
00H 10H	mmH llH	EQ Bch: 31.25Hz Gain -12,,,12dB
00H 11H	mmH llH	EQ Bch: 62.5Hz Gain -12,,,12dB
00H 12H	mmH llH	EQ Bch: 125Hz Gain -12,,,12dB
00H 13H	mmH llH	EQ Bch: 250Hz Gain -12,,,12dB
00H 14H	mmH llH	EQ Bch: 500Hz Gain -12,,,12dB
00H 15H	mmH llH	EQ Bch: 1.0kHz Gain -12,,,12dB
00H 16H	mmH llH	EQ Bch: 2.0kHz Gain -12,,,12dB
00H 17H	mmH llH	EQ Bch: 4.0kHz Gain -12,,,12dB
00H 18H	mmH llH	EQ Bch: 8.0kHz Gain -12,,,12dB

00H 19H	mmH llH	EQ Bch: 16.0kHz Gain -12,,,12dB
00H 1AH	mmH llH	EQ Bch: Output Level -60,,,12dB
00H 1BH : 00H 7FH	00H 00H : 00H 00H	(Réservé)

* Si Link SW = On, Bch correspond à Ach.

✧ Algorithme 25 Hum Canceler

NRPN	Entrée de données	
00H 00H	mmH llH	Hum Canceler SW 0,1 = Off,On
00H 01H	mmH llH	Noise Suppressor SW 0,1 = Off,On
00H 02H	mmH llH	Hum Canceler: Freq 200,,,8000 = 20.0,,,800.0Hz
00H 03H	mmH llH	Hum Canceler: Width 10,,,40%
00H 04H	mmH llH	Hum Canceler: Depth 0,,,100
00H 05H	mmH llH	Hum Canceler: Threshold 0,,,100
00H 06H	mmH llH	Hum Canceler: Range Low 1,,,200 = Unlimit,20,,,2000Hz
00H 07H	mmH llH	Hum Canceler: Range High 10,,,201 = 1.0,,,20,0kHz,Unlimit
00H 08H	mmH llH	Noise Suppressor: Threshold 0,,,100
00H 09H	mmH llH	Noise Suppressor: Release 0,,,100
00H 0AH : 00H 7FH	00H 00H : 00H 00H	(Réservé)

✧ Algorithme 26 Vocal Canceler

NRPN	Entrée de données	
00H 00H	mmH llH	Vocal Canceler SW 0,1 = Off,On
00H 01H	mmH llH	EQ SW 0,1 = Off,On
00H 02H	mmH llH	Vocal Canceler: Balance 0,,,100
00H 03H	mmH llH	Vocal Canceler: Range Low 1,,,200 = Unlimit,20,,,2000Hz
00H 04H	mmH llH	Vocal Canceler: Range High 10,,,201 = 1.0,,,20,0kHz,Unlimit
00H 05H	mmH llH	EQ: Low EQ Type 0,1 = Shelving, Peaking
00H 06H	mmH llH	EQ: Low EQ Gain -12,,,12dB
00H 07H	mmH llH	EQ: Low EQ Frequency 2,,,200 = 20,,,2000Hz
00H 08H	mmH llH	EQ: Low EQ Q 3,,,100 = 0.3,,,10.0
00H 09H	mmH llH	EQ: Mid EQ Gain -12,,,12dB
00H 0AH	mmH llH	EQ: Mid EQ Frequency 20,,,800 = 200,,,8000Hz
00H 0BH	mmH llH	EQ: Mid EQ Q 3,,,100 = 0.3,,,10.0
00H 0CH	mmH llH	EQ: High EQ Type 0,1 = Shelving, Peaking
00H 0DH	mmH llH	EQ: High EQ Gain -12,,,12dB
00H 0EH	mmH llH	EQ: High EQ Frequency 14,,,200 = 1.4,,,20.0kHz
00H 0FH	mmH llH	EQ: High EQ Q 3,,,100 = 0.3,,,10.0
00H 10H	mmH llH	EQ: Out Level 0,,,100
00H 11H : 00H 7FH	00H 00H : 00H 00H	(Réservé)

✧ Algorithme 27 Voice Transformer (EFX1 ou EFX3)

NRPN	Entrée de données	
00H 00H	mmH llH	Voice Transformer SW 0,1 = Off,On
00H 01H	mmH llH	Reverb SW Off,On
00H 02H	mmH llH	Fader Edit SW 0,1 = Off,On
00H 03H	mmH llH	MIDI Control SW 0,1 = Off,On
00H 04H	mmH llH	Voice Transformer: Robot SW 0,1 = Off,On
00H 05H	mmH llH	Voice Transformer: Chromatic Pitch -12,,,36
00H 06H	mmH llH	Voice Transformer: Fine Pitch -100,,,100
00H 07H	mmH llH	Voice Transformer: Chromatic Formant -12,,,12
00H 08H	mmH llH	Voice Transformer: Fine Formant -100,,,100
00H 09H	mmH llH	Voice Transformer: Mix Balance 0,,,100
00H 0AH	mmH llH	Reverb: Reverb Time 1,,,100 = 0.1,,,10.0sec
00H 0BH	mmH llH	Reverb: Pre Delay 0,,,200msec
00H 0CH	mmH llH	Reverb: Density 0,,,100
00H 0DH	mmH llH	Reverb: Effect Level 0,,,100
00H 0EH	mmH llH	MIDI Control: Bend Range 0,,,12 = 0ff,1,,,12
00H 0FH	mmH llH	MIDI Control: Portamento 0...100 = Off,1,,,100
00H 10H : 00H 7FH	00H 00H : 00H 00H	(Réservé)

✧ Algorithme 28 Vocoder 2 (EFX1 ou EFX3)

NRPN	Entrée de données	
00H 00H	mmH llH	Chorus SW 0,1 = Off,On
00H 01H	mmH llH	Vocoder: Envelope Mode 0,,,2 = Sharp,Soft,Long
00H 02H	mmH llH	Vocoder: Pan Mode 0,,,3 = Mono,Stereo,L->R,R->L
00H 03H	mmH llH	Vocoder: Hold 0,1 = Off,MIDI
00H 04H	mmH llH	Vocoder: Mic Sens 0,,,100
00H 05H	mmH llH	Vocoder: Synth Input Level 0,,,100
00H 06H	mmH llH	Vocoder: Voice Char Level 1 0,,,100
00H 07H	mmH llH	Vocoder: Voice Char Level 2 0,,,100
00H 08H	mmH llH	Vocoder: Voice Char Level 3 0,,,100
00H 09H	mmH llH	Vocoder: Voice Char Level 4 0,,,100
00H 0AH	mmH llH	Vocoder: Voice Char Level 5 0,,,100
00H 0BH	mmH llH	Vocoder: Voice Char Level 6 0,,,100
00H 0CH	mmH llH	Vocoder: Voice Char Level 7 0,,,100
00H 0DH	mmH llH	Vocoder: Voice Char Level 8 0,,,100
00H 0EH	mmH llH	Vocoder: Voice Char Level 9 0,,,100
00H 0FH	mmH llH	Vocoder: Voice Char Level 10 0,,,100
00H 10H	mmH llH	Vocoder: Voice Char Level 11 0,,,100
00H 11H	mmH llH	Vocoder: Voice Char Level 12 0,,,100
00H 12H	mmH llH	Vocoder: Voice Char Level 13 0,,,100
00H 13H	mmH llH	Vocoder: Voice Char Level 14 0,,,100
00H 14H	mmH llH	Vocoder: Voice Char Level 15 0,,,100
00H 15H	mmH llH	Vocoder: Voice Char Level 16 0,,,100
00H 16H	mmH llH	Vocoder: Voice Char Level 17 0,,,100
00H 17H	mmH llH	Vocoder: Voice Char Level 18 0,,,100
00H 18H	mmH llH	Vocoder: Voice Char Level 19 0,,,100
00H 19H	mmH llH	Vocoder: Mic High Pass Filter 9,,,200 = Thru,1.0,,,20.0kHz
00H 1AH	mmH llH	Vocoder: Mic High Pass Filter Pan 1,,,127 = L63,,,R63
00H 1BH	mmH llH	Vocoder: Mic Mix 0,,,100
00H 1CH	mmH llH	Vocoder: Noise Suppressor Threshold 0,,,100
00H 1DH	mmH llH	Chorus: Rate 1,,,100 = 0.1,,,10.0Hz
00H 1EH	mmH llH	Chorus: Depth 0,,,100
00H 1FH	mmH llH	Chorus: Pre Delay 0,,,50ms
00H 20H	mmH llH	Chorus: Mix Balance 0,,,100
00H 21H : 00H 7FH	00H 00H : 00H 00H	(Réservé)

✧ Algorithme 29 Mic Simulator

NRPN	Entrée de données		
00H 00H	mmH llH	Link SW	0,1 = Off,On
00H 01H	mmH llH	Mic Converter Ach SW	0,1 = Off,On
00H 02H	mmH llH	Bass Cut Ach SW	0,1 = Off,On
00H 03H	mmH llH	Distance Ach SW	0,1 = Off,On
00H 04H	mmH llH	Limiter Ach SW	0,1 = Off,On
00H 05H	mmH llH	Mic Converter Bch SW	0,1 = Off,On
00H 06H	mmH llH	Bass Cut Bch SW	0,1 = Off,On
00H 07H	mmH llH	Distance Bch SW	0,1 = Off,On
00H 08H	mmH llH	Limiter Bch SW	0,1 = Off,On
00H 09H	mmH llH	Mic Converter Ach: Input	0,,,4 = DR-20,SmlDy,HedDy,MinCn,Flat
00H 0AH	mmH llH	Mic Converter Ach: Output	0,,,6 = SmlDy,VocDy,LrgDy, SmlCn,LrgCn,VntCn,Flat
00H 0BH	mmH llH	Mic Converter Ach: Phase	0,1 = Normal,Inverse
00H 0CH	mmH llH	Bass Cut Ach: Bass Cut Frequency	1,,,200 = Thru,20,,,2000Hz
00H 0DH	mmH llH	Distance Ach: Proximity Effect	-12,,,+12
00H 0EH	mmH llH	Distance Ach: Timelag	0,,,1000 = 0,,,3000cm
00H 0FH	mmH llH	Limiter Ach: Detect HPF Frequency	1,,,200 = Thru,20,,,2000Hz
00H 10H	mmH llH	Limiter Ach: Level	-60,,,24dB
00H 11H	mmH llH	Limiter Ach: Threshold	-60,,,0dB
00H 12H	mmH llH	Limiter Ach: Attack	0,,,100
00H 13H	mmH llH	Limiter Ach: Release	0,,,100
00H 14H	mmH llH	Mic Converter Bch: Input	0,,,4 = DR-20,SmlDy,HedDy,MinCn,Flat
00H 15H	mmH llH	Mic Converter Bch: Output	0,,,6 = SmlDy,VocDy,LrgDy, SmlCn,LrgCn,VntCn,Flat
00H 16H	mmH llH	Mic Converter Bch: Phase	0,1 = Normal,Inverse
00H 17H	mmH llH	Bass Cut Bch: Bass Cut Frequency	1,,,200 = Thru,20,,,2000Hz
00H 18H	mmH llH	Distance Bch: Proximity Effect	-12,,,+12
00H 19H	mmH llH	Distance Bch: Timelag	0,,,1000 = 0,,,3000cm
00H 1AH	mmH llH	Limiter Bch: Detect HPF Frequency	1,,,200 = Thru,20,,,2000Hz
00H 1BH	mmH llH	Limiter Bch: Level	-60,,,24dB
00H 1CH	mmH llH	Limiter Bch: Threshold	-60,,,0dB
00H 1DH	mmH llH	Limiter Bch: Attack	0,,,100
00H 1EH	mmH llH	Limiter Bch: Release	0,,,100
00H 1FH : 00H 7FH	00H 00H : 00H 00H	(Réservé)	

* Si Mic Converter Input = MinCn, Output est réglé sur SmlDy ou LrgCn.

* Si Link SW = On, Bch correspond à Ach.

✧ Algorithme 30 3 Band Isolator

NRPN	Entrée de données		
00H 00H	mmH llH	Isolator SW	0,1 = Off,On
00H 01H	mmH llH	Isolator High Volume	-60,,,+4dB
00H 02H	mmH llH	Isolator Middle Volume	-60,,,+4dB
00H 03H	mmH llH	Isolator Low Volume	-60,,,+4dB
00H 04H	mmH llH	Isolator Anti Phase Middle Switch	0,1 = Off,On
00H 05H	mmH llH	Isolator Anti Phase Middle Level	0,,,100
00H 06H	mmH llH	Isolator Anti Phase Low Switch	0,1 = Off,On
00H 07H	mmH llH	Isolator Anti Phase Low Level	0,,,100
00H 08H : 00H 7FH	00H 00H : 00H 00H	(Réservé)	

✧ Algorithme 31 Tape Echo 201

NRPN	Entrée de données		
00H 00H	mmH llH	Tape Echo SW	0,1 = Off,On
00H 01H	mmH llH	Tape Echo Mode Select	0,,,6 = 1,,,7
00H 02H	mmH llH	Tape Echo Repeat Rate	0,,,100
00H 03H	mmH llH	Tape Echo Intensity	0,,,100
00H 04H	mmH llH	Tape Echo Effect Level	0,,,100
00H 05H	mmH llH	Tape Echo Direct Level	0,,,100
00H 06H	mmH llH	Tape Echo Tone Bass	-100,,,100
00H 07H	mmH llH	Tape Echo Tone Treble	-100,,,100
00H 08H	mmH llH	Tape Echo Tape Head S Pan	1,,,127 = L63,,,R63
00H 09H	mmH llH	Tape Echo Tape Head M Pan	1,,,127 = L63,,,R63
00H 0AH	mmH llH	Tape Echo Tape Head L Pan	1,,,127 = L63,,,R63
00H 0BH	mmH llH	Tape Echo Tape Distortion	0,,,100
00H 0CH	mmH llH	Tape Echo Wah Flutter Rate	0,,,100
00H 0DH	mmH llH	Tape Echo Wah Flutter Depth	0,,,100
00H 0EH : 00H 7FH	00H 00H : 00H 00H	(Réservé)	

✧ Algorithme 32 Analog Flanger

NRPN	Entrée de données		
00H 00H	mmH llH	Analog Flanger SW	0,1 = Off,On
00H 01H	mmH llH	Analog Flanger Mode	0,,,3 = FL1,FL2,FL3,CHO
00H 02H	mmH llH	Analog Flanger Feedback	0,,,100
00H 03H	mmH llH	Analog Flanger Modulation Rate	0,,,100
00H 04H	mmH llH	Analog Flanger Modulation Depth	0,,,100
00H 05H	mmH llH	Analog Flanger Modulation Frequency	0,,,100
00H 06H	mmH llH	Analog Flanger Channel B Modulation	0,1 = Nor,Inv
00H 07H	mmH llH	Analog Flanger Channel A Phase	0,1 = Nor,Inv
00H 08H	mmH llH	Analog Flanger Channel B Phase	0,1 = Nor,Inv
00H 09H : 00H 7FH	00H 00H : 00H 00H	(Réservé)	

✧ Algorithme 33 Analog Phaser

NRPN	Entrée de données		
00H 00H	mmH llH	Analog Phaser SW	0,1 = Off,On
00H 01H	mmH llH	Analog Phaser Mode	0,1 = 4STAGE,8STAGE
00H 02H	mmH llH	Analog Phaser Frequency	0,,,100
00H 03H	mmH llH	Analog Phaser Resonance	0,,,100
00H 04H	mmH llH	Analog Phaser LFO 1 Rate	0,,,100
00H 05H	mmH llH	Analog Phaser LFO 1 Depth	0,,,100
00H 06H	mmH llH	Analog Phaser LFO 1 Channel B Mod	0,1 = Nor,Inv
00H 07H	mmH llH	Analog Phaser LFO 2 Rate	0,,,100
00H 08H	mmH llH	Analog Phaser LFO 2 Depth	0,,,100
00H 09H	mmH llH	Analog Phaser LFO 2 Channel B Mod	0,1 = Nor,Inv
00H 0AH : 00H 7FH	00H 00H : 00H 00H	(Réservé)	

● Program Change (Changement de Programme)

Fonctionne comme des Program Change d'effet lorque le numéro de canal MIDI est réglé sur 0H, 1H, 2H ou 3H.
Fonctionne comme des changements de scène switch lorque le numéro de canal MIDI est réglé sur FH.
Le VS-1680 ne transmet jamais ce message.

Statut	Second
CnH	ppH

n = n° de canal MIDI : 0H - 3H, FH
(cnl 1 = Effet 1 cnl2 = Effet 2 cnl 3 = Effet 3 cnl 4 = Effet 4)
(cnl 16 = mémoire de Scène (*1))
pp = N° de programme : 00H - 63H (0 - 99) n = 0H, 1H
pp = N° de programme : 00H - 07H (0 - 7) n = EH

(*1)S'il est reçu alors que le VS-1680 est en lecture, s'arrête puis repart après le changement de scène. N'est jamais reçu en enregistrement.

● Pitch Bend Range

Reçu lorsque l'algorithme d'effet 27 (Voice Transformer) est sélectionné et que MIDI Control SW est sur On.

Statut	Second	Troisième
EnH	llH	mmH

n = n° de canal MIDI : 0H - 3H (ch.1-ch.4)
n = 0, 2 (cnl 1, cnl 3) : Voice Transformer : Chromatic Pitch
n = 1, 3 (cnl .2, cnl 4) : Voice Transformer : Chromatic Formant
mm,ll = valeur : 00H,00H - 40H,00H - 7FH,7FH(-8192 - 0 - +8191)

■ Messages Système Communs

● Messages de MIDI Time Code Quarter Frame

Les messages de MIDI Time Code Quarter Frame peuvent être transmis lorsque le VS-1680 fonctionne (Lecture ou Enregistrement) si le paramètre SYSTEM "Syn:Source" est sur "INT" et "Syn:Gen." sur "MTC" dans les paramètres SYSTEM. Les comptes de temps transmis sont ajoutés au "SMPTE(MTC) Offset Time" lorsque le début du morceau est "00:00:00:00".
Le VS-1680 se synchronise avec les comptes de temps qui sont ajoutés au "SMPTE (MTC) Offset Time" lorsque le début du morceau est "00:00:00:00" si le paramètre SYSTEM "Syn:Source" est réglé sur "EXT".

Statut	Second
F1H	mmH (= 0nnndddd)

nnn = type de message : 0 = Frame count LS nibble
1 = Frame count MS nibble
2 = Seconds count LS nibble
3 = Seconds count MS nibble
4 = Minutes count LS nibble
5 = Minutes count MS nibble
6 = Hours count LS nibble
7 = Hours count MS nibble
dddd = nibble de données 4 bits : 0H - FH (0 - 15)

Si les 4 bits supérieurs et inférieurs du compte sont combinés, ces champs de bits sont assignés comme suit.
Comptage des Frames xxxyyyyy
xxx Réservé (000)
yyyyy n° de Frame (0-29)

Comptage des Secondes xxyyyyyy
xx Réservé (00)
yyyyyy Comptage des Secondes (0-59)

Comptage des Minutes xxyyyyyy
xx Réservé (00)
yyyyyy Comptage des Minutes (0-59)
Comptage des Heures xyyzzzzz
x Réservé (0)
yy type de Time Code
0 = 24 Frames / Sec
1 = 25 Frames / Sec
2 = 30 Frames / Sec (Drop Frame)
3 = 30 Frames / Sec (Non Drop Frame)
zzzzz Heures

● Song Position Pointer

La position en cours est transmise avec le Message de Song Position Pointer avant que le VS-1680 ne commence à avancer ou après une opération de positionnement, lorsque "Syn:Source" est sur "INT" et "Syn:Gen." sur "MIDIclk" ou "SyncTr".

Statut	Second	Troisième
F2H	mmH	nnH

mm,nn = Song Position Point : 00H 00H - 7FH 7FH

■ Messages Système temps réel

Transmis si "Syn:Source" est sur "INT" et "Syn:Gen." sur "MIDIclk" ou "SyncTr".

● Timing Clock

Statut
F8H

● Start

Statut
FAH

● Continue

Statut
FBH

● Stop

Statut
FCH

■ Messages de Système Exclusif

Statut	Octets de données	Status
F0H	iiH,ddH, ..., eeH	F7H

Octet	Description
F0H	Statut du message SysEX
iiH	ID Fabricant
	41H: ID Fabricant Roland
	7EH: Message non temps réel universel
	7FH: Message temps réel universel
ddH	Données : 00H - 7FH (0-127)
:	:
eeH	Données
F7H	EOX (Fin de Message SysEx)

Le VS-1680 peut transmettre et recevoir des informations sur les paramètres internes grâces aux messages Système Exclusif (SysEx), et peut également être contrôlé par des appareils externes utilisant des messages Système Exclusif.
Le VS-1680 peut transmettre et recevoir des messages Système Exclusif Universels et les messages Data Request (RQ1) et Data Set (DS1) comme messages Système Exclusif simples.

❍ A propos de l'Identifiant du Modèle

Pour le Data Request (RQ1) et le Data Set (DT1), le VS-1680 utilise 00H 0EH comme identifiant de modèle.

❍ A propose de l'identifiant de l'appareil (Device ID)

Les messages Système Exclusif ne sont assignés à aucun canal MIDI particulier.
mais ils ont leur propre paramètre de contrôle spécial appelé "device ID".
Les messages Système Exclusif Roland utilisent des "device ID" pour désigner plusieurs VS-1680.
Le VS-1680 envoie des messages Système Exclusif 00H - 1FH, et reçoit des messages Système Exclusif dont le Device ID est identique au sien ou à 7FH.
La valeur du Device ID est la valeur définie par le paramètre SYSTEM "MID:DeviceID" moins un.

● Messages Système Exclusif Universels

❍ MESSAGE DE DEMANDE

✧ Demande d'identifiant

Statut	Octet de données	Statut
F0H	7EH,Dev,06H,01H	F7H

Octet	Description
F0H	Statut du message SysEX
7EH	Entête non temps réel du message SysEx universel
Dev	Device ID (ou 7FH)
06H	Informations générales (sub ID #1)
01H	Demande de l'identifiant (sub ID #2)
F7H	EOX (Fin de Message SysEx)

Le message sert à demander des informations particulières au VS-1680.
Le VS-1680 ne transmet pas ce message.
Si le VS-1680 reçoit le message et que le Ddevice ID du message est le même que le sien ou 7FH, le VS-1680 transmet le message suivant de Réponse à l'identifiant (Identity Reply).

✧ Réponse à l'Identifiant

Statut	Octets de données	Statut
F0H	7EH,Dev,06H,02H,41H,7CH,00H,00H,00H,00H,00H,ssH,ssH	F7H

Octet	Description
F0H	Statut du message SysEX
7EH	Entête non temps réel du message SysEx universel
Dev	Device ID
06H	Informations générales (sub ID #1)
02H	Demande de l'identifiant (sub ID #2)
41H	ID Fabricant (Roland)
0EH 01H	Code Famille d'appareils (VS-1680)
00H 00H	N° Famille d'appareils
00H	
00H	
ssH ssH	Niveau de révision du logiciel
F7H	EOX (Fin de Message SysEx)

✧ Commandes MIDI Machine Control

Statut	Octets de données	Statut
F0H	7FH,Dev,06H,aaH, ..., bbH	F7H

Octet	Description
F0H	Statut du message SysEx
7FH	Entête temps réel du message SysEx universel
Dev	Device ID (ou 7FH)
06H	Message de Commande MMC
aaH	Commande
:	:
bbH	Commande
F7H	EOX (Fin de Message SysEx)

(*) voir section "3. MIDI Machine Control"

✧ MIDI Machine Control Responses

Statut	Octets de données	Statut
F0H	7FH,Dev,07H,aaH, ..., bbH	F7H

Octet	Description
F0H	Statut du message SysEx
7FH	Entête temps réel du message SysEx universel
Dev	Device ID
07H	Message Réponse MMC
aaH	Réponse
:	:
bbH	Réponse
F7H	EOX (Fin de Message SysEx)

(*) voir section "3. MIDI Machine Control"

● Transfert de données (RQ1, DT1)

❍ Demande de données (Data Request - RQ1)

Statut	Octets de données	Statut
F0H	41H,Dev,00H, 0EH,11H,aaH,bbH,ccH,ssH,ssH,ssH,Sum	F7H

Octet	Description
F0H	Statut du message SysEx
41H	ID Fabricant (Roland)
Dev	Device ID
00H 0EH	ModelID (VS-1680)
11H	Commande ID (RQ1)
aaH	Adresse MSB
bbH	Adresse
ccH	Adresse LSB
ssH	Taille MSB
ssH	Taille
ssH	Taille LSB
Sum	Check Sum
F7H	EOX (Fin de Message SysEx)

Le message sert à demander des données au VS-1680.
Le VS-1680 ne transmet pas ce message.
Le VS-1680 transmet la demande de données en utilisant le Data Set (DT1) sous les conditions suivantes lorsqu'il reçoit ce message.

1. L'adresse demandée doit correspondre à l'adresse base du paramètre spécifié du VS-1680.
2. La taille demandée est supérieure à 1 octet.

❍ Données prêtes (Data Set - DT1)

Statut	Octets de données	Statut
F0H	41H,Dev,00H,0EH,12H,aaH,bbH,ccH,ddH, ..., eeH,Sum	F7H

Octet	Description
F0H	Statut du message SysEx
41H	ID Fabricant (Roland)
Dev	Device ID
00H 0EH	Model ID (VS-1680)
12H	Commande ID (DT1)
aaH	Adresse MSB
bbH	Adresse
ccH	Adresse LSB
ddH	Données
:	:
eeH	Données
Sum	Check Sum
F7H	EOX (Fin de Message SysEx)

✧ Le message est reçu sous les conditions suivantes.

Si le device ID du message est le même que celui de l'appareil récepteur, et que l'adresse du message correspond à l'adresse base du paramètre spécifié, les données reçues sont mémorisées à partir de l'adresse base du paramètre spécifié. Si l'intervalle entre les messages reçus est inférieur à 25 ms, le VS-1680 ne peut effectuer la procédure de réception de message correctement.

✧ Le message est transmit sous les conditions suivantes.

Le VS-1680 transmet des données sur le paramètre demandé après avoir reçu le message Data Request (RQ1).

Voir "2. Table d'adresse du transfert de données' pour plus de détails sur les paramètres de transfert.

2. Table d'adresses du transfert de données

Adresse	MSB		LSB
Binaire	0aaa aaaa	0bbb bbbb	0ccc cccc
7 Bit Hex	AA	BB	CC

■ Bloc Adresses des Paramètres

<Model ID = 00H 0EH>

Adresse de départ	Contenu et remarques
00 00 00	System Parameter
01 00 00	Song Parameter
02 00 00	Mixer Parameter
03 00 00	Locate Parameter
04 00 00	Effect Parameter
05 00 00 06 00 00 07 00 00	(Réservé)
08 00 00 09 00 00 0A 00 00 0B 00 00 0C 00 00 0D 00 00 0E 00 00 0F 00 00	Sync Track Data
10 00 00 : 7F 7F 7F	(Réservé)

● System Parameter

Adresse de départ	Données	Contenu et remarques
00 00 00 00 00 01# 00 00 02# 00 00 03#	0aaaaaaa 0bbbbbbb 0ccccccc 0ddddddd	SMPTE(MTC) Offset Time aaaaaaabbbbbbbccccccddddddd = 0,,,268435455block (1block=16sample)
00 00 04 00 00 05# 00 00 06# 00 00 07#	0aaaaaaa 0bbbbbbb 0ccccccc 0ddddddd	Vari Pitch
00 00 08 00 00 09#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	(Réservé)
00 00 0A	00 - 01	Vari Pitch Switch Off,On
00 00 0B	00 - 01	Marker Stop Switch Off,On
00 00 0C	00 - 05	Fade Length 2,10,20,30,40,50mS
00 00 0D	0A - 64	Preview From Length 1.0,,,10.0S
00 00 0E	0A - 64	Preview To Length 1.0,,,10.0S
00 00 0F	00 - 05	Foot Switch Assign Play/Stop,Record, TapMarker,Next,Previous
00 00 10	00 - 02	Metronome Out Mode Off,INT,MIDI
00 00 11	00 - 01	Metronome Out Type REConly,AnyTime
00 00 12	00 - 01	Master Clock DIGITAL1,INT,DIGITAL2
00 00 13	00 - 1F	MIDI System Exclusive Device ID (*1) 1,,,32
00 00 14	00 - 01	MIDI OUT/THRU Switch (*1) Out,Thru
00 00 15	00 - 01	MIDI System Exclusive RX Switch (*1) Off,On
00 00 16	00 - 01	MIDI System Exclusive TX Switch (*1) Off,On
00 00 17	00 - 0F	MIDI Metronome Channel 1,,,16
00 00 18	0C - 7F	MIDI Metronome Accent Note 12,,,127
00 00 19	01 - 7F	MIDI Metronome Accent Velocity 1,,,127
00 00 1A	0C - 7F	MIDI Metronome Normal Note 12,,,127
00 00 1B	01 - 7F	MIDI Metronome Normal Velocity 1,,,127
00 00 1C	00 - 01	MIDI Mixer Control Local Switch Off,On
00 00 1D	00 - 02	MIDI Mixer Control Type Off,C.C.,Excl
00 00 1E	00 - 0A	Sync. Error Level 0,,,10
00 00 1F	00 - 01	Sync. Source INT,EXT
00 00 20	00 - 03	Sync. Generate Off,MTC,MIDIclk,SyncTr
00 00 21	00 - 03	Sync. SMPTE Format 24,25,29D,29N,30
00 00 22	01 - 1F	(Réservé)
00 00 23	01 - 1F	(Réservé)
00 00 24	00 - 01	Recording Monitor Auto,Source
00 00 25	00 - 01	Time Disply ABS,REL
00 00 26	00 - 7f	Internal Metronome Level 0-127
00 00 27	00 - 01	Undo Message Off,On
00 00 28 00 00 29# 00 00 2A# 00 00 2B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb 0ccccccc 0ddddddd	Tempo Map-1 Tempo Map Time
00 00 2C 00 00 2D# 00 00 2E# 00 00 2F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb 0ccccccc 0ddddddd	Tempo Map-1 Sync Track Time
00 00 30 00 00 31#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Tempo Map-1 Tempo 250 - 2500 = 25.0 - 250.0
00 00 32 00 00 33#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Tempo Map-1 Meas 1 - 999
00 00 34 00 00 35#	00 00 - 1F	Tempo Map-1 Beat 0 - 31 = 1/1, 1/2, ..., 7/8, 8/8
00 00 36 00 00 37#	00 00	Tempo Map-1 (Réservé)
00 00 38 : 00 06 47#		Tempo Map-2 (See Tempo Map-1, 16bytes each) : Tempo Map-50
00 06 48	01 - 32	Total Tempo Map Num (*2) 1 - 50
00 06 49	00 - 4B	Scrub Loop Length 25 - 100 mS
00 06 4A	00 - 02	MMC Mode Off, Master, Slave
00 06 4B	00 - 01	(Réservé)
00 06 4C	00 - 01	Digital Output Copy Protect Off,On
00 06 4D	00 - 01	Auto Mix Mode Off,On
00 06 4E	00 - 01	Auto Mix Snap Shot Mode ALL,MaskF
00 06 4F	00 - 03	Display Type of Remaining Time,CapaMB,Capa%,Event
00 06 50	00 - 01	Fader Match Mode Null,Jump
00 06 51	00 - 01	Peak Hold Off,On
00 06 52	00 - 01	Scene Change by PG# Off,On
00 06 53	00 - 01	Effect Change by PG# Off,On
00 06 54	00 - 01	Effect Ctrl by Control Change Off,On
00 06 55	00 - 01	Level Meter Tx. via MIDI Off,On,Interval
00 06 56	00 - 01	Effector Board Available (*3) Off,On(=01 or 03)

(*) Les adresses marquées d'un "#" ne sont pas valables. Transmet le message Data Set (DT1) ou le Data Request (RQ1) avec la taille spécifiée à l'adresse sans le "#".

(*1) Ces paramètres sont seulement lus. Le réglage s'effectue en face avant.
(*2) Vous devez écrire le paramètre chaque fois que vous réécrivez les données de Tempo Map. Le calcul commence dès l'écriture du paramètre.
(*3) L'entête (flag) indique si la carte existe ou pas. Il est seulement lu.

● Paramètre de morceau (Song)

Adresse de départ	Données	Contenu et remarques
01 00 00 : 01 00 0B	20 - 7E : 20 - 7E	Current Song Name -1 (ASCII) : Current Song Name -12
01 00 0C	00 - 02	Current Song Sampling Frequency 48K,44.1K,32KHz
01 00 0D	00 - 03 05 - 06	Current Song R-DAC Mode MTP(5),MAS(3),MT1(0),MT2(1),LIV1(2),LIV2(6)
01 00 0E 01 00 0F 01 00 10 01 00 11 01 00 12 01 00 13 01 00 14 01 00 15#	00 - 3B 00 - 3B 00 - 17 00 - 07 00 - 1F 00 - 0C 0aaaaaaa 0bbbbbbb	Current Song Created (second) (minute) (hour) (a day of week) (day) (month) (year)
01 00 16	00 - 3B	Current Song Saved (second)

01 00 17	00 - 3B	(minute)
01 00 18	00 - 17	(hour)
01 00 19	00 - 07	(a day of week)
01 00 1A	00 - 1F	(day)
01 00 1B	00 - 0C	(month)
01 00 1C	0aaaaaaa	
01 00 1D#	0bbbbbbb	(year)
01 00 1E	00	(Réservé)
01 00 1F	00	(Réservé)
01 00 20	00 - xx	Current Song Protect Off, On(=01 or 81)
01 00 21	00	(Réservé)
01 00 22 01 00 23#	0000000a 0bbbbbbb	Song List Length abbbbbbb = 1,,,200
01 00 24 : 01 00 7F	00 : 00	(Réservé) : (Réservé)
01 01 00 : 01 01 63	20 - 7E : 20 - 7E	Current Song Comment - 1 (ASCII) : Current Song Comment -100 (ASCII)
01 01 64 : 01 01 7D	00 : 00	(Réservé) : (Réservé)
01 02 00 : 01 02 1F	00 - : 00 -	Song- 1 (similar to 01 00 00 - 01 00 1F) :
: 01 33 60 : 01 33 7F	: 00 - : 00 -	: Song-200 (similar to 01 00 00 - 01 00 1F) :

(*) Les adresses marquées d'un "#" ne sont pas valables. Demande le message Data Request (RQ1) avec la taille spécifiée à l'adresse sans le "#".
(*) Seul le message Data Set (DT1) correspondant au nom et au commentaire du morceau est acceptable.

● Paramètres de Console

Adresse de départ	Données	Contenu et remarques
02 00 00	00 -	Track Status -1 00=SOURCE,01=PLAY,02=REC 40=SOURCE_MUTE,41=PLAY_MUTE, 22=REC_SOURCE
: 02 00 0F	: 00 -	: Track Status -16
02 00 10 : 02 00 1F	00 - 0f : 00 - 0f	V.Track -1 1,,,16 : V.Track -16
02 00 20 : 02 00 3F	00 - : 00 -	(Réservé) 0
02 00 40 : 02 00 4F	00 - 08 : 00 - 08	Track Channel ATT -1 -42,-36,-30,-24,-18,-12,-6,0,+6dB : Track Channel ATT -16
02 00 50 : 02 00 59	00 - 08 : 00 - 08	Input Channel ATT -1 -42,-36,-30,-24,-18,-12,-6,0,+6dB : Input Channel ATT -10
02 00 5A : 02 00 5F	00 - : 00 -	(dummy)
02 00 60 : 02 00 6F	00 - 01 : 00 - 01	Track Channel Phase -1 Nor,Inv : Track Channel Phase -16
02 00 70 : 02 00 79	00 - 01 : 00 - 01	Input Channel Phase -1 Nor,Inv : Input Channel Phase -10
02 00 7A : 02 00 7F	00 - : 00 -	(dummy)
02 01 00 : 02 01 1F	00 - : 00 -	(Réservé) 0
02 01 20 : 02 01 2F	00 - 01 : 00 - 01	Track Channel EQ Switch -1 Off,On : Track Channel EQ Switch -16
02 01 30 : 02 01 39	00 - 01 : 00 - 01	Input Channel EQ Switch -1 Off,On : Input Channel EQ Switch -10
02 01 3A : 02 01 3F	00 - : 00 -	(dummy)
02 01 40	00 - 7F	Track Channel EQ L Freq.-1 40,50,60,70,80,90,100,120,140, 160,180,200,300,400,500, 600,700,800,900,1K,1.1K, 1.2K,1.3K,1.4K,1.5KHz
: 02 01 4F	: 00 - 7F	: Track Channel EQ L Freq.-16
02 01 50	00 - 7F	Input Channel EQ L Freq.-1 40,50,60,70,80,90,100,120, 140,160,180,200,300,400,500, 600,700,800,900,1K,1.1K, 1.2K,1.3K,1.4K,1.5KHz
: 02 01 59	: 00 - 7F	: Input Channel EQ L Freq.-10
02 01 5A : 02 01 5F	00 - : 00 -	(dummy)
02 01 60 : 02 01 6F	00 - 7F : 00 - 7F	Track Channel EQ L Gain -1 12,,,+12dB : Track Channel EQ L Gain -16
02 01 70 : 02 01 79	00 - 7F : 00 - 7F	Input Channel EQ L Gain -1 12,,,+12dB : Input Channel EQ L Gain -10
02 01 7A : 02 01 7F	00 - : 00 -	(dummy)
02 02 00	00 - 7F	Track Channel EQ M Freq.-1 200,300,400,500,600,700,800, 900,1K,1.1K,1.2K,1.3K,1.4K, 1.5K,1.6K,1.7K,1.8K,1.9K,2K, 3K,4K,5K,6K,7K,8KHz
: 02 02 0F	: 00 - 7F	: Track Channel EQ M Freq.-16
02 02 10	00 - 7F	Input Channel EQ M Freq.-1 200,300,400,500,600,700,800, 900,1K,1.1K,1.2K,1.3K,1.4K, 1.5K,1.6K,1.7K,1.8K,1.9K,2K, 3K,4K,5K,6K,7K,8KHz
: 02 02 19	: 00 - 7F	: Input Channel EQ M Freq.-16
02 02 1A : 02 02 1F	00 - : 00 -	(dummy)
02 02 20 : 02 02 2F	00 - 7F : 00 - 7F	Track Channel EQ M Gain -1 12,,,+12dB : Track Channel EQ M Gain -16
02 02 30 : 02 02 39	00 - 7F : 00 - 7F	Input Channel EQ M Gain -1 12,,,+12dB : Input Channel EQ M Gain -10
02 02 3A : 02 02 3F	00 - : 00 -	(dummy)
02 02 40 : 02 02 4F	00 - 7F : 00 - 7F	Track Channel EQ M Q -1 0.5,1,2,4,8,16 : Track Channel EQ M Q -16
02 02 50 : 02 02 59	00 - 7F : 00 - 7F	Input Channel EQ M Q -1 0.5,1,2,4,8,16 : Input Channel EQ M Q -10
02 02 5A : 02 02 5F	00 - : 00 -	(dummy)
02 02 60	00 - 7F	Track Channel EQ H Freq.-1 500,600,700,800,900,1K,1.2K, 1.4K,1.6K,1.8K,2K,3K,4K,5K, 6K,7K,8K,9K,10K,11K,12K, 13K,14K,16K,18KHz
: 02 02 6F	: 00 - 7F	: Track Channel EQ H Freq.-16
02 02 70	00 - 7F	Input Channel EQ H Freq.-1 500,600,700,800,900,1K,1.2K, 1.4K,1.6K,1.8K,2K,3K,4K,5K, 6K,7K,8K,9K,10K,11K,12K, 13K,14K,16K,18KHz
: 02 02 79	: 00 - 7F	: Input Channel EQ H Freq.-10
02 02 7A : 02 02 7F	00 - : 00 -	(dummy)
02 03 00 : 02 03 0F	00 - 7F : 00 - 7F	Track Channel EQ H Gain -1 12,,,+12dB : Track Channel EQ H Gain -16
02 03 10 : 02 03 19	00 - 7F : 00 - 7F	Input Channel EQ H Gain -1 12,,,+12dB : Input Channel EQ H Gain -10
02 03 1A : 02 03 1F	00 - : 00 -	(dummy)
02 03 20 : 02 03 2F	00 - 04 : 00 - 04	Track Channel Effect 1 Insert Switch -1 Off,Ins,InsL,InsR,InsS : Track Channel Effect 1 Insert Switch -16
02 03 30 : 02 03 39	00 - 04 : 00 - 04	Input Channel Effect 1 Insert Switch -1 Off,Ins,InsL,InsR,InsS : Input Channel Effect 1 Insert Switch -10
02 03 3A : 02 03 3F	00 - : 00 -	(dummy)

02 03 40	00 - 08	Track Channel Effect 1 Insert Send Level -1 -42,-36,-30,-24,-18,-12,-6,0,+6dB
:	:	:
02 03 4F	00 - 08	Track Channel Effect 1 Insert Send Level -1
02 03 50	00 - 08	Input Channel Effect 1 Insert Send Level -1 -42,-36,-30,-24,-18,-12,-6,0,+6dB
:	:	:
02 03 59	00 - 08	Input Channel Effect 1 Insert Send Level -10
02 03 5A	00 -	(dummy)
:	:	
02 03 5F	00 -	
02 03 60	00 - 08	Track Channel Effect 1 Insert ReturnLevel-1 -42,-36,-30,-24,-18,-12,-6,0,+6dB
:	:	:
02 03 6F	00 - 08	Track Channel Effect 1 Insert ReturnLevel-16
02 03 70	00 - 08	Input Channel Effect 1 Insert ReturnLevel-1 -42,-36,-30,-24,-18,-12,-6,0,+6dB
:	:	:
02 03 79	00 - 08	Input Channel Effect 1 Insert ReturnLevel-10
02 03 7A	00 -	(dummy)
:	:	
02 03 7F	00 -	
02 04 00	00 - 04	Track Channel Effect 2 Insert Switch -1 Off,Ins,InsL,InsR,InsS
:	:	:
02 04 0F	00 - 04	Track Channel Effect 2 Insert Switch -16
02 04 10	00 - 04	Input Channel Effect 2 Insert Switch -1 Off,Ins,InsL,InsR,InsS
:	:	:
02 04 19	00 - 04	Input Channel Effect 2 Insert Switch -10
02 04 1A	00 -	(dummy)
:	:	
02 04 1F	00 -	
02 04 20	00 - 08	Track Channel Effect 2 Insert Send Level-1 -42,-36,-30,-24,-18,-12,-6,0,+6dB
:	:	:
02 04 2F	00 - 08	Track Channel Effect 2 Insert Send Level-16
02 04 30	00 - 08	Input Channel Effect 2 Insert Send Level-1 -42,-36,-30,-24,-18,-12,-6,0,+6dB
:	:	:
02 04 39	00 - 08	Input Channel Effect 2 Insert Send Level-10
02 04 3A	00 -	(dummy)
:	:	
02 04 3F	00 -	
02 04 40	00 - 08	Track Channel Effect 2 Insert ReturnLevel-1 -42,-36,-30,-24,-18,-12,-6,0,+6dB
:	:	:
02 04 4F	00 - 08	Track Channel Effect 2 Insert ReturnLevel-16
02 04 50	00 - 08	Input Channel Effect 2 Insert ReturnLevel-1 -42,-36,-30,-24,-18,-12,-6,0,+6dB
:	:	:
02 04 59	00 - 08	Input Channel Effect 2 Insert ReturnLevel-10
02 04 5A	00 -	(dummy)
:	:	
02 04 5F	00 -	
02 04 60	00 - 04	Track Channel Effect 3 Insert Switch -1 Off,Ins,InsL,InsR,InsS
:	:	:
02 04 6F	00 - 04	Track Channel Effect 3 Insert Switch -16
02 04 70	00 - 04	Input Channel Effect 3 Insert Switch -1 Off,Ins,InsL,InsR,InsS
:	:	:
02 04 79	00 - 04	Input Channel Effect 3 Insert Switch -10
02 04 7A	00 -	(dummy)
:	:	
02 04 7F	00 -	
02 05 00	00 - 08	Track Channel Effect 3 Insert Send Level -1 -42,-36,-30,-24,-18,-12,-6,0,+6dB
:	:	:
02 05 0F	00 - 08	Track Channel Effect 3 Insert Send Level-16
02 05 10	00 - 08	Input Channel Effect 3 Insert Send Level -1 -42,-36,-30,-24,-18,-12,-6,0,+6dB
:	:	:
02 05 19	00 - 08	Input Channel Effect 3 Insert Send Level-10
02 05 1A	00 -	(dummy)
:	:	
02 05 1F	00 -	
02 05 20	00 - 08	Track Channel Effect3 Insert ReturnLevel-1 -42,-36,-30,-24,-18,-12,-6,0,+6dB
:	:	:
02 05 2F	00 - 08	Track Channel Effect3 Insert ReturnLevel-16
02 05 30	00 - 08	Input Channel Effect3 Insert ReturnLevel-1 -42,-36,-30,-24,-18,-12,-6,0,+6dB
:	:	:
02 05 39	00 - 08	Input Channel Effect3 Insert ReturnLevel-10
02 05 3A	00 -	(dummy)
:	:	
02 05 3F	00 -	
02 05 40	00 - 04	Track Channel Effect 4 Insert Switch -1 Off,Ins,InsL,InsR,InsS
:	:	:
02 05 4F	00 - 04	Track Channel Effect 4 Insert Switch -16
02 05 50	00 - 04	Input Channel Effect 4 Insert Switch -1 Off,Ins,InsL,InsR,InsS
:	:	:
02 05 59	00 - 04	Input Channel Effect 4 Insert Switch -10
02 05 5A	00 -	(dummy)
:	:	
02 05 5F	00 -	
02 05 60	00 - 08	Track Channel Effect 4 Insert Send Level -1 -42,-36,-30,-24,-18,-12,-6,0,+6dB
:	:	:
02 05 6F	00 - 08	Track Channel Effect 4 Insert Send Level-16
02 05 70	00 - 08	Input Channel Effect 4 Insert Send Level -1 -42,-36,-30,-24,-18,-12,-6,0,+6dB
:	:	:
02 05 79	00 - 08	Input Channel Effect 4 Insert Send Level-10
02 05 7A	00 -	(dummy)
:	:	
02 05 7F	00 -	
02 06 00	00 - 08	Track Channel Effect4 Insert Return Level-1 -42,-36,-30,-24,-18,-12,-6,0,+6dB
:	:	:
02 06 0F	00 - 08	Track Channel Effect4 Insert Return Level-1
02 06 10	00 - 08	Input Channel Effect4 Insert Return Level-1 -42,-36,-30,-24,-18,-12,-6,0,+6dB
:	:	:
02 06 19	00 - 08	Input Channel Effect4 Insert Return Level-10
02 06 1A	00 -	(dummy)
:	:	
02 06 1F	00 -	
02 06 20	00 - 7F	Track Channel Level -1 0,,,127
:	:	:
02 06 2F	00 - 7F	Track Channel Level -16
02 06 30	00 - 7F	Input Channel Level -1 0,,,127
:	:	:
02 06 39	00 - 7F	Input Channel Level -10
02 06 3A	00 -	(dummy)
:	:	
02 06 3F	00 -	
02 06 40	00 -	(Réservé) 2
:	:	:
02 06 5F	00 -	(Réservé)
02 06 60	01 - 7F	Track Channel MST Send Pan -1 L63 ,,, R63
:	:	:
02 06 6F	01 - 7F	Track Channel MST Send Pan -16
02 06 70	01 - 7F	Input Channel MST Send Pan -1 L63 ,,, R63
:	:	:
02 06 79	01 - 7F	Input Channel MST Send Pan -10
02 06 7A	00 -	(dummy)
:	:	
02 06 7F	00 -	
02 07 00	00 - 02	Track Channel MST Send Switch -1 Off,On
:	:	:
02 07 0F	00 - 02	Track Channel MST Send Switch -16
02 07 10	00 - 02	Input Channel MST Send Switch -1 Off,On
:	:	:
02 07 19	00 - 02	Input Channel MST Send Switch -10
02 07 1A	00 -	(dummy)
:	:	
02 07 1F	00 -	
02 07 20	00 - 01	Track Channel BUS Send Switch -1 -1 Off,On
:	:	:
02 07 2F	00 - 01	Track Channel BUS Send Switch -1 -16
02 07 30	00 - 01	Track Channel BUS Send Switch -2 -1 Off,On
:	:	:
02 07 3F	00 - 01	Track Channel BUS Send Switch -2 -16
02 07 40	00 - 01	Track Channel BUS Send Switch -3 -1 Off,On
:	:	:
02 07 4F	00 - 01	Track Channel BUS Send Switch -3 -16
02 07 50	00 - 01	Track Channel BUS Send Switch -4 -1 Off,On
:	:	:
02 07 5F	00 - 01	Track Channel BUS Send Switch -4 -16
02 07 60	00 - 01	Track Channel BUS Send Switch -5 -1 Off,On
:	:	:
02 07 6F	00 - 01	Track Channel BUS Send Switch -5 -16
02 07 70	00 - 01	Track Channel BUS Send Switch -6 -1 Off,On
:	:	:
02 07 7F	00 - 01	Track Channel BUS Send Switch -6 -16
02 08 00	00 - 01	Track Channel BUS Send Switch -7 -1 Off,On
:	:	:
02 08 0F	00 - 01	Track Channel BUS Send Switch -7 -16
02 08 10	00 - 01	Track Channel BUS Send Switch -8 -1 Off,On

:	:	:
02 08 1F	00 - 01	Track Channel BUS Send Switch -8 -16
02 08 20	00 - 01	Track Channel BUS Send Switch -9 -1 Off,On
:	:	:
02 08 2F	00 - 01	Track Channel BUS Send Switch -9 -16
02 08 30	00 - 01	Track Channel BUS Send Switch -10 -1 Off,On
:	:	:
02 08 3F	00 - 01	Track Channel BUS Send Switch -10 -16
02 08 40	00 - 01	Track Channel BUS Send Switch -11 -1 Off,On
:	:	:
02 08 4F	00 - 01	Track Channel BUS Send Switch -11 -16
02 08 50	00 - 01	Track Channel BUS Send Switch -12 -1 Off,On
:	:	:
02 08 5F	00 - 01	Track Channel BUS Send Switch -12 -16
02 08 60	00 - 01	Track Channel BUS Send Switch -13 -1 Off,On
:	:	:
02 08 6F	00 - 01	Track Channel BUS Send Switch -13 -16
02 08 70	00 - 01	Track Channel BUS Send Switch -14 -1 Off,On
:	:	:
02 08 7F	00 - 01	Track Channel BUS Send Switch -14 -16
02 09 00	00 - 01	Track Channel BUS Send Switch -15 -1 Off,On
:	:	:
02 09 0F	00 - 01	Track Channel BUS Send Switch -15 -16
02 09 10	00 - 01	Track Channel BUS Send Switch -16 -1 Off,On
:	:	:
02 09 1F	00 - 01	Track Channel BUS Send Switch -16 -16
02 09 20	00 - 01	Input Channel BUS Send Switch -1 -1 Off,On
:	:	:
02 09 2F	00 - 01	Input Channel BUS Send Switch -1 -16
02 09 30	00 - 01	Input Channel BUS Send Switch -2 -1 Off,On
:	:	:
02 09 3F	00 - 01	Input Channel BUS Send Switch -2 -16
02 09 40	00 - 01	Input Channel BUS Send Switch -3 -1 Off,On
:	:	:
02 09 4F	00 - 01	Input Channel BUS Send Switch -3 -16
02 09 50	00 - 01	Input Channel BUS Send Switch -4 -1 Off,On
:	:	:
02 09 5F	00 - 01	Input Channel BUS Send Switch -4 -16
02 09 60	00 - 01	Input Channel BUS Send Switch -5 -1 Off,On
:	:	:
02 09 6F	00 - 01	Input Channel BUS Send Switch -5 -16
02 09 70	00 - 01	Input Channel BUS Send Switch -6 -1 Off,On
:	:	:
02 09 7F	00 - 01	Input Channel BUS Send Switch -6 -16
02 0A 00	00 - 01	Input Channel BUS Send Switch -7 -1 Off,On
:	:	:
02 0A 0F	00 - 01	Input Channel BUS Send Switch -7 -16
02 0A 10	00 - 01	Input Channel BUS Send Switch -8 -1 Off,On
:	:	:
02 0A 1F	00 - 01	Input Channel BUS Send Switch -8 -16
02 0A 20	00 - 01	Input Channel BUS Send Switch -9 -1 Off,On
:	:	:
02 0A 2F	00 - 01	Input Channel BUS Send Switch -9 -16
02 0A 30	00 - 01	Input Channel BUS Send Switch -10 -1 Off,On
:	:	:
02 0A 3F	00 - 01	Input Channel BUS Send Switch -10 -16
02 0A 40	00 -	(dummy)
:	:	
02 0B 1F	00 -	
02 0B 20	00 - 02	Track Channel Effect 1 Switch -1 Off,Pre,Post
:	:	:
02 0B 2F	00 - 02	Track Channel Effect 1 Switch -16
02 0B 30	00 - 02	Input Channel Effect 1 Switch -1 Off,Pre,Post
:	:	:
02 0B 39	00 - 02	Input Channel Effect 1 Switch -10
02 0B 3A	00 -	(dummy)
:	:	
02 0B 3F	00 -	
02 0B 40	00 - 7F	Track Channel Effect 1 Level -1 0,,,127
:	:	:
02 0B 4F	00 - 7F	Track Channel Effect 1 Level -16
02 0B 50	00 - 7F	Input Channel Effect 1 Level -1 0,,,127
:	:	:
02 0B 59	00 - 7F	Input Channel Effect 1 Level -10
02 0B 5A	00 -	(dummy)
:	:	
02 0B 5F	00 -	
02 0B 60	01 - 7F	Track Channel Effect 1 Pan -1 L63,,,R63
:	:	:
02 0B 6F	01 - 7F	Track Channel Effect 1 Pan -16
02 0B 70	01 - 7F	Input Channel Effect 1 Pan -1 L63,,,R63
:	:	:
02 0B 79	01 - 7F	Input Channel Effect 1 Pan -10
02 0B 7A	00 -	(dummy)
:	:	
02 0B 7F	00 -	
02 0C 00	00 - 02	Track Channel Effect 2 Switch -1 Off,Pre,Post
:	:	:
02 0C 0F	00 - 02	Track Channel Effect 2 Switch -16
02 0C 10	00 - 02	Input Channel Effect 2 Switch -1 Off,Pre,Post
:	:	:
02 0C 19	00 - 02	Input Channel Effect 2 Switch -10
02 0C 1A	00 -	(dummy)
:	:	
02 0C 1F	00 -	
02 0C 20	00 - 7F	Track Channel Effect 2 Level -1 0,,,127
:	:	:
02 0C 2F	00 - 7F	Track Channel Effect 2 Level -16
02 0C 30	00 - 7F	Input Channel Effect 2 Level -1 0,,,127
:	:	:
02 0C 39	00 - 7F	Input Channel Effect 2 Level -10
02 0C 3A	00 -	(dummy)
:	:	
02 0C 3F	00 -	
02 0C 40	01 - 7F	Track Channel Effect 2 Pan -1 L63,,,R63
:	:	:
02 0C 4F	01 - 7F	Track Channel Effect 2 Pan -16
02 0C 50	01 - 7F	Input Channel Effect 2 Pan -1 L63,,,R63
:	:	:
02 0C 59	01 - 7F	Input Channel Effect 2 Pan -10
02 0C 5A	00 -	(dummy)
:	:	
02 0C 5F	00 -	
02 0C 60	00 - 02	Track Channel AUX 1 Switch -1 Off,Pre,Post
:	:	:
02 0C 6F	00 - 02	Track Channel AUX 1 Switch -16
02 0C 70	00 - 02	Input Channel AUX 1 Switch -1 Off,Pre,Post
:	:	:
02 0C 79	00 - 02	Input Channel AUX 1 Switch -10
02 0C 7A	00 -	(dummy)
:	:	
02 0C 7F	00 -	
02 0D 00	00 - 7F	Track Channel AUX 1 Level -1 0,,,127
:	:	:
02 0D 0F	00 - 7F	Track Channel AUX 1 Level -16
02 0D 10	00 - 7F	Input Channel AUX 1 Level -1 0,,,127
:	:	:
02 0D 19	00 - 7F	Input Channel AUX 1 Level -10
02 0D 1A	00 -	(dummy)
:	:	
02 0D 1F	00 -	
02 0D 20	01 - 7F	Track Channel AUX 1 Pan -1 L63,,,R63
:	:	:
02 0D 2F	01 - 7F	Track Channel AUX 1 Pan -16
02 0D 30	01 - 7F	Input Channel AUX 1 Pan -1 L63,,,R63
:	:	:
02 0D 39	01 - 7F	Input Channel AUX 1 Pan -10
02 0D 3A	00 -	(dummy)
:	:	
02 0D 3F	00 -	
02 0D 40	00 - 02	Track Channel AUX 2 Switch -1 Off,Pre,Post
:	:	:
02 0D 4F	00 - 02	Track Channel AUX 2 Switch -16
02 0D 50	00 - 02	Input Channel AUX 2 Switch -1 Off,Pre,Post
:	:	:
02 0D 59	00 - 02	Input Channel AUX 2 Switch -10
02 0D 5A	00 -	(dummy)
:	:	
02 0D 5F	00 -	
02 0D 60	00 - 7F	Track Channel AUX 2 Level -1 0,,,127
:	:	:
02 0D 6F	00 - 7F	Track Channel AUX 2 Level -16
02 0D 70	00 - 7F	Input Channel AUX 2 Level -1 0,,,127
:	:	:
02 0D 79	00 - 7F	Input Channel AUX 2 Level -10
02 0D 7A	00 -	(dummy)

:	:	
02 0D 7F	00 -	
02 0E 00	01 - 7F	Track Channel AUX 2 Pan -1 L63,,,R63
:	:	:
02 0E 0F	01 - 7F	Track Channel AUX 2 Pan -16
02 0E 10	01 - 7F	Input Channel AUX 2 Pan -1 L63,,,R63
:	:	:
02 0E 19	01 - 7F	Input Channel AUX 2 Pan -10
02 0E 1A	00 -	(dummy)
:	:	
02 0E 1F	00 -	
02 0E 20	00 - 02	Track Channel AUX 3 Switch -1 Off,Pre,Post
:	:	:
02 0E 2F	00 - 02	Track Channel AUX 3 Switch -16
02 0E 30	00 - 02	Input Channel AUX 3 Switch -1 Off,Pre,Post
:	:	:
02 0E 39	00 - 02	Input Channel AUX 3 Switch -10
02 0E 3A	00 -	(dummy)
:	:	
02 0E 3F	00 -	
02 0E 40	00 - 7F	Track Channel AUX 3 Level -1 0,,,127
:	:	:
02 0E 4F	00 - 7F	Track Channel AUX 3 Level -16
02 0E 50	00 - 7F	Input Channel AUX 3 Level -1 0,,,127
:	:	:
02 0E 59	00 - 7F	Input Channel AUX 3 Level -10
02 0E 5A	00 -	(dummy)
:	:	
02 0E 5F	00 -	
02 0E 60	01 - 7F	Track Channel AUX 3 Pan -1 L63,,,R63
:	:	:
02 0E 6F	01 - 7F	Track Channel AUX 3 Pan -16
02 0E 70	01 - 7F	Input Channel AUX 3 Pan -1 L63,,,R63
:	:	:
02 0E 79	01 - 7F	Input Channel AUX 3 Pan -10
02 0E 7A	00 -	(dummy)
:	:	
02 0E 7F	00 -	
02 0F 00	00 -	(Réservé) 0
:	:	
02 0F 1F	00 -	
02 0F 20	00 - 01	Track Channel Solo Switch -1 Off,On
:	:	:
02 0F 2F	00 - 01	Track Channel Solo Switch -16
02 0F 30	00 - 01	Input Channel Solo Switch -1 Off,On
:	:	:
02 0F 39	00 - 01	Input Channel Solo Switch -10
02 0F 3A	00 -	(dummy)
:	:	
02 0F 3F	00 -	
02 0F 40	00 - 01	Track Channel Mute Switch -1 Off,On
:	:	:
02 0F 4F	00 - 01	Track Channel Mute Switch -16
02 0F 50	00 - 01	Input Channel Mute Switch -1 Off,On
:	:	:
02 0F 59	00 - 01	Input Channel Mute Switch -10
02 0F 5A	00 -	(dummy)
:	:	
02 0F 5F	00 -	
02 0F 60	00 - 01	Track Channel Link Switch -1 Off,On
:	:	:
02 0F 6F	00 - 01	Track Channel Link Switch -16
02 0F 70	00 - 01	Input Channel Link Switch -1 Off,On
:	:	:
02 0F 79	00 - 01	Input Channel Link Switch -10
02 0F 7A	00 -	(dummy)
:	:	
02 0F 7F	00 -	
02 10 00	00 - 7F	Track Channel Ofset Level -a 0,,,127
:	:	:
02 10 07	00 - 7F	Track Channel Ofset Level -h
02 10 08	00 - 7F	Input Channel Ofset Level -a 0,,,127
:	:	:
02 10 0C	00 - 7F	Input Channel Ofset Level -e
02 10 0D	00 -	(dummy)
:	:	
02 10 0F	00 -	
02 10 10	00 - 7F	Track Channel Ofset Pan -a L63,,,R63
:	:	:
02 10 17	00 - 7F	Track Channel Ofset Pan -h
02 10 18	00 - 7F	Input Channel Ofset Pan -a L63,,,R63
:	:	:
02 10 1C	00 - 7F	Input Channel Ofset Pan -e
02 10 1D	00 -	(dummy)
:	:	
02 10 1F	00 -	
02 10 20	00 -	(Réservé)
:	:	
02 10 27	00 -	
02 10 28	00 - 05	Stereo In Select Off,Input12,Input34, Input56,Input78,DigitalIn
02 10 29	00 - 7F	Stereo In Level 0,,,127
02 10 2A	01 - 7F	Stereo In Balance L63,,,R63
02 10 2B	00 -	(Réservé)
02 10 2C	00 - 01	Stereo In Bus Send Switch -1 Off,On
:	:	:
02 10 3B	00 - 01	Stereo In Bus Send Switch -16
02 10 3C	00 - 01	Stereo In Solo Switch Off,On
02 10 3D	00 - 01	Stereo In Mute Switch Off,On
02 10 3E	00 - 02	Effect 1 Return Switch Off,On
02 10 3F	00 - 7F	Effect 1 Return Level 0,,,127
02 10 40	01 - 7F	Effect 1 Return Balance L63,,,R63
02 10 41	00 -	(Réservé)
02 10 42	00 - 01	Effect 1 Return Bus Send Switch -1 Off,On
:	:	:
02 10 51	00 - 01	Effect 1 Return Bus Send Switch -16
02 10 52	00 - 01	Effect 1 Return Solo Switch Off,On
02 10 53	00 - 01	Effect 1 Return Mute Switch Off,On
02 10 54	00 - 02	Effect 2 Return Switch Off,On
02 10 55	00 - 7F	Effect 2 Return Level 0,,,127
02 10 56	01 - 7F	Effect 2 Return Balance L63,,,R63
02 10 57	00 -	(Réservé)
02 10 58	00 - 01	Effect 2 Return Bus Send Switch -1 Off,On
:	:	:
02 10 67	00 - 01	Effect 2 Return Bus Send Switch -16
02 10 68	00 - 01	Effect 2 Return Solo Switch Off,On
02 10 69	00 - 01	Effect 2 Return Mute Switch Off,On
02 10 6A	00 - 02	Effect 3 Return Switch Off,On
02 10 6B	00 - 7F	Effect 3 Return Level 0,,,127
02 10 6C	01 - 7F	Effect 3 Return Balance L63,,,R63
02 10 6D	00 -	(Réservé)
02 10 6E	00 - 01	Effect 3 Return Bus Send Switch -1 Off,On
:	:	:
02 10 7D	00 - 01	Effect 3 Return Bus Send Switch -16
02 10 7E	00 - 01	Effect 3 Return Solo Switch Off,On
02 10 7F	00 - 01	Effect 3 Return Mute Switch Off,On
02 11 00	00 - 02	Effect 4 Return Switch Off,On
02 11 01	00 - 7F	Effect 4 Return Level 0,,,127
02 11 02	01 - 7F	Effect 4 Return Balance L63,,,R63
02 11 03	00 -	(Réservé)
02 11 04	00 - 01	Effect 4 Return Bus Send Switch -1 Off,On
:	:	:
02 11 13	00 - 01	Effect 4 Return Bus Send Switch -16
02 11 14	00 - 01	Effect 4 Return Solo Switch Off,On
02 11 15	00 - 01	Effect 4 Return Mute Switch Off,On
02 11 16	00 - 01	Effect 1 Master Insert Sw Off,Ins
02 11 17	00 - 08	Effect 1 Master Send Level -42,-36,-30,-24,-18,-12,-6,0,+6dB
02 11 18	00 - 08	Effect 1 Master Return Level -42,-36,-30,-24,-18,-12,-6,0,+6dB
02 11 19	00 - 01	Effect 2 Master Insert Sw Off,Ins
02 11 1A	00 - 08	Effect 2 Master Send Level -42,-36,-30,-24,-18,-12,-6,0,+6dB
02 11 1B	00 - 08	Effect 2 Master Return Level -42,-36,-30,-24,-18,-12,-6,0,+6dB
02 11 1C	00 - 01	Effect 3 Master Insert Sw Off,Ins
02 11 1D	00 - 08	Effect 3 Master Send Level -42,-36,-30,-24,-18,-12,-6,0,+6dB
02 11 1E	00 - 08	Effect 3 Master Return Level -42,-36,-30,-24,-18,-12,-6,0,+6dB
02 11 1F	00 - 01	Effect 4 Master Insert Sw Off,Ins
02 11 20	00 - 08	Effect 4 Master Send Level -42,-36,-30,-24,-18,-12,-6,0,+6dB

02 11 21	00 - 08	Effect 4 Master Return Level	-42,-36,-30,-24,-18,-12,-6,0,+6dB
02 11 22	00 - 7F	Master Out Level	0,,,127
02 11 23	01 - 7F	Master Out Balance	L63,,,R63
02 11 24	00 - 7F	Master Effect 1 Send Level	0,,,127
02 11 25	01 - 7F	Master Effect 1 Send Balance	L63,,,R63
02 11 26	00 - 7F	Master Effect 2 Send Level	0,,,127
02 11 27	01 - 7F	Master Effect 2 Send Balance	L63,,,R63
02 11 28	00 - 7F	Master AUX 1 Send Level	0,,,127
02 11 29	01 - 7F	Master AUX 1 Send Balance	L63,,,R63
02 11 2A	00 - 7F	Master AUX 2 Send Level	0,,,127
02 11 2B	01 - 7F	Master AUX 2 Send Balance	L63,,,R63
02 11 2C	00 - 7F	Master AUX 3 Send Level	0,,,127
02 11 2D	01 - 7F	Master AUX 3 Send Balance	L63,,,R63
02 11 2E	00 - 07	Monitor Mode	Master,RecBus,Effect1, Effect2,Aux1,Aux2,Aux3,StereoIn
02 11 2F	00 - 7F	Monitor Out Level	0,,,127
02 11 30	01 - 7F	Monitor Out Balance	L63,,,R63
02 11 31	00 -	(Réservé)	
02 11 32	00 - 04	AUX A Output Select	Effect1,Effect2, Aux1,Aux2,Aux3
02 11 33	00 - 04	AUX B Output Select	Effect1,Effect2, Aux1,Aux2,Aux3
02 11 34	00 - 06	Digital 1 Output Select	Master,Effect1,Effect2, Aux1,Aux2,Aux3,Monitor
02 11 35	00 - 06	Digital 2 Output Select	Master,Effect1,Effect2, Aux1,Aux2,Aux3,Monitor
02 11 36	00 - 01	EQ Mode	2Band,3Band
02 11 37	00 -	(Réservé)	
02 11 38	00 -	(Réservé)	
02 11 39	00 - 01	Digital Input Select	0,1
02 11 3A	00 - 01	Direct Output Switch	Off,On

● Paramètres de Localisation (Locate)

Adresse de départ	Données	Contenu et remarques
03 00 00	0aaaaaaa	LOCATE-1 (*1)
03 00 01#	0bbbbbbb	aaaaaaaabbbbbbbccccccddddddd =
03 00 02#	0ccccccc	0,,,268435455block (1block=16sample)
03 00 03#	0ddddddd	
03 00 04	0aaaaaaa	LOCATE-2 (*1)
03 00 05#	0bbbbbbb	aaaaaaaabbbbbbbccccccddddddd =
03 00 06#	0ccccccc	0,,,268435455block (1block=16sample)
03 00 07#	0ddddddd	
03 00 08	0aaaaaaa	LOCATE-3 (*1)
03 00 09#	0bbbbbbb	aaaaaaaabbbbbbbccccccddddddd =
03 00 0A#	0ccccccc	0,,,268435455block (1block=16sample)
03 00 0B#	0ddddddd	
03 00 0C	0aaaaaaa	LOCATE-4 (*1)
03 00 0D#	0bbbbbbb	aaaaaaaabbbbbbbccccccddddddd =
03 00 0E#	0ccccccc	0,,,268435455block (1block=16sample)
03 00 0F#	0ddddddd	
03 00 10	0aaaaaaa	LOCATE-5 (*1)
03 00 11#	0bbbbbbb	aaaaaaaabbbbbbbccccccddddddd =
03 00 12#	0ccccccc	0,,,268435455block (1block=16sample)
03 00 13#	0ddddddd	
03 00 14	0aaaaaaa	LOCATE-6 (*1)
03 00 15#	0bbbbbbb	aaaaaaaabbbbbbbccccccddddddd =
03 00 16#	0ccccccc	0,,,268435455block (1block=16sample)
03 00 17#	0ddddddd	
03 00 18	0aaaaaaa	LOCATE-7 (*1)
03 00 19#	0bbbbbbb	aaaaaaaabbbbbbbccccccddddddd =
03 00 1A#	0ccccccc	0,,,268435455block (1block=16sample)
03 00 1B#	0ddddddd	
03 00 1C	0aaaaaaa	LOCATE-8 (*1)
03 00 1D#	0bbbbbbb	aaaaaaaabbbbbbbccccccddddddd =
03 00 1E#	0ccccccc	0,,,268435455block (1block=16sample)
03 00 1F#	0ddddddd	
03 00 20	0aaaaaaa	Loop Start Point (*1,2)
03 00 21#	0bbbbbbb	aaaaaaaabbbbbbbccccccddddddd =
03 00 22#	0ccccccc	0,,,268435455block (1block=16sample)
03 00 23#	0ddddddd	
03 00 24	0aaaaaaa	Loop End Point (*1,2)
03 00 25#	0bbbbbbb	aaaaaaaabbbbbbbccccccddddddd =
03 00 26#	0ccccccc	0,,,268435455block (1block=16sample)
03 00 27#	0ddddddd	
03 00 28	0aaaaaaa	Punch In Point (*1,2)
03 00 29#	0bbbbbbb	aaaaaaaabbbbbbbccccccddddddd =
03 00 2A#	0ccccccc	0,,,268435455block (1block=16sample)
03 00 2B#	0ddddddd	
03 00 2C	0aaaaaaa	Punch Out Point (*1,2)
03 00 2D#	0bbbbbbb	aaaaaaaabbbbbbbccccccddddddd =
03 00 2E#	0ccccccc	0,,,268435455block (1block=16sample)
03 00 2F#	0ddddddd	
03 01 00	0aaaaaaa	Marker Time or Marker Number (*1,3)
03 01 01#	0bbbbbbb	aaaaaaaabbbbbbbccccccddddddd =
03 01 02#	0ccccccc	0,,,268435455block (1block=16sample)
03 01 03#	0ddddddd	or 0,,,999 Marker Number, >=1000 All
03 01 04	00 - 04	Marker/Locator Command 00=Marker Read (*3) 01=Marker Write (*3) 02=Marker Clear (*3) 03 = Get Locate Bank (*4) 04 = Set Locate Bank (*4)

(*) Les adresses marquées d'un "#" ne sont pas valables. Transmet le message Data Set (DT1) ou le Data Request (RQ1) avec la taille spécifiée à l'adresse sans le "#".
(*) Les paramètres temporels sont réglés sur le temps relatif (REL) à celui du début du morceau "00:00:00:00"
(*1) Le VS-1680 traite les 16 échantillons comme un seul bloc pour la gestion du temps interne. Faites attention à ce que l'expression des changements de temps interne répondent à la fréq. d'échant. de chaque morceau. Les paramètres de temps ne peuvent être réglés au delà de 24 heures.

Exemple 1) Règle le temps 00:01:00:00 (30 Non-Drop)
Fréquence d'échantillonnage : 48 kHz :
2880000 échantillons = 180000 blocs = 00 0A 7E 20 (7bit Hex)

Fréquence d'échantillonnage : 44.1 kHz :
2646000 échantillons = 165375 blocs = 00 0A 0B 7F (7bit Hex)

Fréquence d'échantillonnage : 32 kHz :
1920000 échantillons = 120000 blocs = 00 07 29 40 (7bit Hex)

Exemple 2) Règle le temps 23:59:59:29 (30 Non-Drop)
Fréquence d'échantillonnage : 48 kHz :
4147198400 échantillons = 259199900 blocs = 7B 4C 27 1C (7bit Hex)

Fréquence d'échantillonnage : 44.1 kHz :
3810238530 échantillons = 238139908 blocs = 71 46 74 04 (7bit Hex)

Fréquence d'échantillonnage : 32 kHz :
2764798933 échantillons = 172799933 blocs = 52 32 6F 3D (7bit Hex)

(*2) Le point de départ de la boucle (Loop Start) doit se trouver avant le point de fin (Loop Stop). Le point Auto Punch In doit se trouver avant le point Auto Punch Out. Si l'intervalle entre ces points est de moins de 1 sec, le VS-1680 ne fonctionnera pas correctement.
(*3) Les fonctions Read/Write/Erase des Marqueurs sont effectuées en écrivant le mode de fonctionnement dans la commande du Marqueur. Réglez les valeurs Marker Time et Marker Number, avant de régler la valeur de la commande du Marqueur.

Exemple 1) Efface tous les Marqueurs (DeviceID = 10)
(HOST) => F0 41 10 00 0E 12 03 01 00 7F 7F 7F 7F 7A F7 => (VS-1680)
(HOST) => F0 41 10 00 0E 12 03 01 04 02 74 F7 => (VS-1680)
(HOST) <= F0 41 10 00 0E 12 03 01 00 00 00 00 00 ss F7 <= (VS-1680)

La valeur retournée "00000000" est la somme des Marqueurs.

Exemple 2) Ecrire un Marqueur (DeviceID = 10)
(HOST) => F0 41 10 00 0E 12 03 01 00 aa aa aa aa ss F7 => (VS-1680)
aaaaaaaa = heure du Marqueur
(HOST) => F0 41 10 00 0E 12 03 01 04 01 75 F7 => (VS-1680)
(HOST) <= F0 41 10 00 0E 12 03 01 00 nn nn nn nn ss F7 <= (VS-1680)
nnnn = nombre total de marqueurs, ss = check sum

Si le total de marqueurs dépasse 1000, le VS-1680 ignore l'écriture et retourne le nombre total de Marqueurs. Si un Marqueur exist déjà à moins de 0,1 msec du nouveau, le VS-1680 ignore cette écriture et retourne le nombre total de Marqueurs.

Exemple 3) Lecture du Marqueur #3 (DeviceID = 10)
(HOST) => F0 41 10 00 0E 12 03 01 00 00 00 00 03 75 F7 => (VS-1680)
(HOST) => F0 41 10 00 0E 12 03 01 04 00 76 F7 => (VS-1680)
(HOST) <= F0 41 10 00 0E 12 03 01 00 nn nn nn nn ss F7 <= (VS-1680)
nnnnnnnn = nombre total de marqueurs, ss = check sum
(HOST) <= F0 41 10 00 0E 12 03 01 00 aa aa aa aa ss F7 <= (VS-1680)
aaaaaaaa = heure du Marqueur #3

Si le Marqueur est inférieur à 3, le VS-1680 ne retourne pas le bloc “aaaaaaaa”.

Exemple 4) Lecture de tous les Marqueurs (DeviceID = 10)

(HOST) => F0 41 10 00 0E 12 03 01 00 7F 7F 7F 7F 7A F7 => (VS-1680)
7F7F7F7F(>= 1000) signifie tous les Marqueurs
(HOST) => F0 41 10 00 0E 12 03 01 04 00 76 F7 => (VS-1680)
(HOST) <= F0 41 10 00 0E 12 03 01 00 nn nn nn nn ss F7 <= (VS-1680)
nnnnnnnn =nombre total de marqueurs, ss = check sum
(HOST) <= F0 41 10 00 0E 12 03 01 00 aa aa aa aa ss F7 <= (VS-1680)
aaaaaaaa = heure du Marqueur #1
(HOST) <= F0 41 10 00 0E 12 03 01 00 bb bb bb bb ss F7 <= (VS-1680)
bbbbbbbb = heure du Marqueur #2
:
(HOST) <= F0 41 10 00 0E 12 03 01 00 xx xx xx xx ss F7 <= (VS-1680)
xxxxxxxx = heure du dernier Marqueur#

Si le Marqueur n’existe pas, le VS-1680 ne retourne pas le bloc “aaaaaaaa”.

Exemple 5) Effacer un Marqueur (DeviceID = 10)

(HOST) => F0 41 10 00 0E 12 03 01 00 aa aa aa aa ss F7 => (VS-1680)
aaaaaaaa = heure du Marqueur
(HOST) => F0 41 10 00 0E 12 03 01 04 02 74 F7 => (VS-1680)
(HOST) <= F0 41 10 00 0E 12 03 01 00 nn nn nn nn ss F7 <= (VS-1680)
nnnn = nombre total de marqueurs, ss = check sum

Le VS-1680 efface le marqueur qui comporte l’heure spécifiée, et retourne le nombre total de marqueurs.

(*4) Ecrire les données de Locate dans une mémoire de banque (Set Locate Bank), et les lire depuis une mémoire de banque (Get Locate Bank), en fonction du numéro Locate Bank (0-3) réglé dans Marker Number.

● Paramètres d’effet

✧ Adresse de base

Adresse de départ		Contenu et remarques
04 00 00 04 00 01#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Effector - 1 Algorithm aaaaaaabbbbbbb = (0:Reverb *1) 1:Delay 2:Stereo Delay Chorus 3:Stereo Pitch Shifter Delay 4:Vocoder 5:2ch RSS 6:Delay RSS 7:Chorus RSS 8:Guitar Multi 1 9:Guitar Multi 2 10:Guitar Multi 3 11:Vocal Multi 12:Rotary 13:Guitar Amp Simulator 14:Stereo Phaser 15:Stereo Flanger 16:Dual Comp/Limiter (17:Gate Reverb *1) 18:Multi Tap Delay 19:Stereo Multi 20:Reverb 2 21:Space Chorus 22:Lo-Fi Processor 23:4Band Parametric Equalizer 24:10Band Graphic Equalizer 25:Hum Canceler 26:Vocal Canceler (27:Voice Transfomer *1,*2) (28:Vocoder 2 *1,*2) 29:Mic Simulator 30:3Band Isolator 31:Tape Echo 201 32:Analog Flanger 33:Analog Phaser
04 00 02 : 04 00 0D	20 - 7E : 20 - 7E	Effector - 1 Name -1 (ASCII) : Effector - 1 Name -12
04 00 0E : 04 00 7F	00 - 7F : 00 - 7F	Effector - 1 Parameter Area (See Below) :
04 01 00 04 01 01#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Effector - 2 Algorithm aaaaaaabbbbbbb = (0:Reverb *1) 1:Delay 2:Stereo Delay Chorus 3:Stereo Pitch Shifter Delay 4:Vocoder 5:2ch RSS 6:Delay RSS 7:Chorus RSS 8:Guitar Multi 1 9:Guitar Multi 2 10:Guitar Multi 3 11:Vocal Multi 12:Rotary 13:Guitar Amp Simulator 14:Stereo Phaser 15:Stereo Flanger 16:Dual Comp/Limiter (17:Gate Reverb *1) 18:Multi Tap Delay 19:Stereo Multi 20:Reverb 2 21:Space Chorus 22:Lo-Fi Processor 23:4Band Parametric Equalizer 24:10Band Graphic Equalizer 25:Hum Canceler 26:Vocal Canceler (27:Voice Transfomer *1,*2) (28:Vocoder 2 *1,*2) 29:Mic Simulator 30:3Band Isolator 31:Tape Echo 201 32:Analog Flanger 33:Analog Phaser
04 01 02 : 04 01 0D	20 - 7E : 20 - 7E	Effector - 2 Name -1 (ASCII) : Effector - 2 Name -12
04 01 0E : 04 01 7F	20 - 7E : 20 - 7E	Effector - 2 Parameter Area (See Below) :
04 02 00 04 02 01#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Effector - 3 Algorithm aaaaaaabbbbbbb = (0:Reverb *1) 1:Delay 2:Stereo Delay Chorus 3:Stereo Pitch Shifter Delay 4:Vocoder 5:2ch RSS 6:Delay RSS 7:Chorus RSS 8:Guitar Multi 1 9:Guitar Multi 2 10:Guitar Multi 3 11:Vocal Multi 12:Rotary 13:Guitar Amp Simulator 14:Stereo Phaser 15:Stereo Flanger 16:Dual Comp/Limiter (17:Gate Reverb *1) 18:Multi Tap Delay 19:Stereo Multi 20:Reverb 2 21:Space Chorus 22:Lo-Fi Processor 23:4Band Parametric Equalizer 24:10Band Graphic Equalizer 25:Hum Canceler 26:Vocal Canceler (27:Voice Transfomer *1,*2) (28:Vocoder 2 *1,*2) 29:Mic Simulator 30:3Band Isolator 31:Tape Echo 201 32:Analog Flanger 33:Analog Phaser
04 02 02 : 04 02 0D	20 - 7E : 20 - 7E	Effector - 3 Name -1 (ASCII) : Effector - 3 Name -12
04 02 0E : 04 02 7F	20 - 7E : 20 - 7E	Effector - 3 Parameter Area (See Below)
04 03 00 04 03 01#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Effector - 4 Algorithm aaaaaaabbbbbbb = (0:Reverb *1) 1:Delay 2:Stereo Delay Chorus 3:Stereo Pitch Shifter Delay 4:Vocoder 5:2ch RSS 6:Delay RSS 7:Chorus RSS 8:Guitar Multi 1 9:Guitar Multi 2 10:Guitar Multi 3 11:Vocal Multi 12:Rotary 13:Guitar Amp Simulator 14:Stereo Phaser 15:Stereo Flanger 16:Dual Comp/Limiter (17:Gate Reverb *1) 18:Multi Tap Delay 19:Stereo Multi 20:Reverb 2 21:Space Chorus 22:Lo-Fi Processor 23:4Band Parametric Equalizer 24:10Band Graphic Equalizer 25:Hum Canceler 26:Vocal Canceler (27:Voice Transfomer *1,*2) (28:Vocoder 2 *1,*2) 29:Mic Simulator 30:3Band Isolator 31:Tape Echo 201 32:Analog Flanger 33:Analog Phaser
04 03 02 : 04 03 0D	20 - 7E : 20 - 7E	Effector - 4 Name -1 (ASCII) : Effector - 4 Name -12

04 03 0E : 04 03 7F	20 - 7E : 20 - 7E	Effector - 4 Parameter Area (See Below)

(*1) ne peut sélectionner “0:Reverb”, “17:Gate Reverb”, “27:Voice Transformer” ni “28:Vocoder2” sur EFX2 ou EFX4.
(*2) Si “27:Voice Transformer” ou “28:Vocoder2” est sélectionné en EFX1, EFX2 est valable. Si “27:Voice Transformer” ou “28:Vocoder2” est sélectionné en EFX3, EFX4 n’est pas valable.

(*) Les deux mêmes paramètres existent avec deux effets système.
(*) La signification des changements de zone de paramètre correspond au début du paramètre de l’algorithme d’effet. Voir les tableaux suivants. L’adresse est indiquée pour l’Effet-1.
(*) En sélectionnant un type d’algorithme différent à partir d’un autre, tous les paramètres seront copiés à partir des données du Preset Patch de l’algorithme choisi en premier.

✧ Algorithme 0 Reverb (EFX1 ou EFX3)

04 00 0E 04 00 0F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ SW 0,1 = Off,On
04 00 10 04 00 11#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Low EQ Type 0,1 = Shelving, Peaking
04 00 12 04 00 13#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Low EQ Gain -12,,,12dB
04 00 14 04 00 15#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Low EQ Frequency 2,,,200 = 20,,,2000Hz
04 00 16 04 00 17#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Low EQ Q 3,,,100 = 0.3,,,10.0
04 00 18 04 00 19#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Mid EQ Gain -12,,,12dB
04 00 1A 04 00 1B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Mid EQ Frequency 20,,,800 = 200,,,8000Hz
04 00 1C 04 00 1D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Mid EQ Q 3,,,100 = 0.3,,,10.0
04 00 1E 04 00 1F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: High EQ Type 0,1 = Shelving, Peaking
04 00 20 04 00 21#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: High EQ Gain -12,,,12dB
04 00 22 04 00 23#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: High EQ Frequency 14,,,200 = 1.4,,,20.0kHz
04 00 24 04 00 25#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: High EQ Q 3,,,100 = 0.3,,,10.0
04 00 26 04 00 27#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Out Level 0,,,100
04 00 28 04 00 29#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Reverb: Room Size 5,,,40m
04 00 2A 04 00 2B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Reverb: Reverb Time 1,,,320 = 0.1,,,32.0s
04 00 2C 04 00 2D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Reverb: Pre Delay 0,,,200 = 0,,,200ms
04 00 2E 04 00 2F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Reverb: Diffusion 0,,,100
04 00 30 04 00 31#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Reverb: Density 0,,,100
04 00 32 04 00 33#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Reverb: Early Reflection Level 0,,,100
04 00 34 04 00 35#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Reverb: LF Damp Frequency 5,,,400 = 50,,,4000Hz
04 00 36 04 00 37#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Reverb: LF Damp Gain -36,,,0dB
04 00 38 04 00 39#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Reverb: HF Damp Frequency 10,,,200 = 1.0,,,20.0kHz
04 00 3A 04 00 3B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Reverb: HF Damp Gain -36,,,0dB
04 00 3C 04 00 3D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Reverb: HI Cut Frequency 2,,,200 = 0.2,,,20.0kHz
04 00 3E 04 00 3F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Reverb: Effect Level -100,,,100
04 00 40 04 00 41#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Reverb: Direct Level -100,,,100
04 00 42 : 04 00 7F	00 : 00	(Réservé)

✧ Algorithme 1 Delay

04 00 0E 04 00 0F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Delay SW 0,1 = Off,On
04 00 10 04 00 11#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ SW 0,1 = Off,On
04 00 12 04 00 13#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Delay: Delay Time 0,,,1200ms
04 00 14 04 00 15#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Delay: Shift -1200,,,1200 = L1200,,,R1200ms
04 00 16 04 00 17#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Delay: Lch Feedback Level -100,,,100
04 00 18 04 00 19#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Delay: Rch Feedback Level -100,,,100
04 00 1A 04 00 1B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Delay: Lch Level -100,,,100
04 00 1C 04 00 1D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Delay: Rch Level -100,,,100
04 00 1E 04 00 1F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Delay: LF Damp Frequency 5,,,400 = 50,,,4000Hz
04 00 20 04 00 21#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Delay: LF Damp Gain -36,,,0dB
04 00 22 04 00 23#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Delay: HF Damp Frequency 10,,,200 = 1.0,,,20.0kHz
04 00 24 04 00 25#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Delay: HF Damp Gain -36,,,0dB
04 00 26 04 00 27#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Delay: Direct Level -100,,,100
04 00 28 04 00 29#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Low EQ Type 0,1 = Shelving, Peaking
04 00 2A 04 00 2B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Low EQ Gain -12,,,12dB
04 00 2C 04 00 2D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Low EQ Frequency 2,,,200 = 20,,,2000Hz
04 00 2E 04 00 2F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Low EQ Q 3,,,100 = 0.3,,,10.0
04 00 30 04 00 31#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Mid EQ Gain -12,,,12dB
04 00 32 04 00 33#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Mid EQ Frequency 20,,,800 = 200,,,8000Hz
04 00 34 04 00 35#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Mid EQ Q 3,,,100 = 0.3,,,10.0
04 00 36 04 00 37#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: High EQ Type 0,1 = Shelving, Peaking
04 00 38 04 00 39#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: High EQ Gain -12,,,12dB
04 00 3A 04 00 3B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: High EQ Frequency 14,,,200 = 1.4,,,20.0kHz
04 00 3C 04 00 3D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: High EQ Q 3,,,100 = 0.3,,,10.0
04 00 3E 04 00 3F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Out Level 0,,,100
04 00 40 : 04 00 7F	00 : 00	(Réservé)

* (Delay Time) + (valeur absolue de Shift) doit être égal à 1200 ou moins.

✧ Algorithme 2 Stereo Delay Chorus

04 00 0E 04 00 0F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Delay SW 0,1 = Off,On
04 00 10 04 00 11#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Chorus SW 0,1 = Off,On
04 00 12 04 00 13#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ SW 0,1 = Off,On
04 00 14 04 00 15#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Delay: Delay Time 0,,,500ms
04 00 16 04 00 17#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Delay: Shift -500,,,500 = L500,,,R500ms
04 00 18 04 00 19#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Delay: Lch Feedback Level -100,,,100
04 00 1A 04 00 1B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Delay: Rch Feedback Level -100,,,100
04 00 1C 04 00 1D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Delay: Lch Cross Feedback Level -100,,,100
04 00 1E 04 00 1F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Delay: Rch Cross Feedback Level -100,,,100

04 00 20 04 00 21#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Delay: Effect Level -100,,,100
04 00 22 04 00 23#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Delay: Direct Level -100,,,100
04 00 24 04 00 25#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Chorus: Rate 1,,,100 = 0.1,,,10.0Hz
04 00 26 04 00 27#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Chorus: Depth 0,,,100
04 00 28 04 00 29#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Chorus: Pre Delay 0,,,50ms
04 00 2A 04 00 2B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Chorus: Effect Level -100,,,100
04 00 2C 04 00 2D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Chorus: Direct Level -100,,,100
04 00 2E 04 00 2F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Chorus: Lch Feedback Level -100,,,100
04 00 30 04 00 31#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Chorus: Rch Feedback Level -100,,,100
04 00 32 04 00 33#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Chorus: Lch Cross Feedback Level -100,,,100
04 00 34 04 00 35#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Chorus: Rch Cross Feedback Level -100,,,100
04 00 36 04 00 37#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Low EQ Type 0,1 = Shelving, Peaking
04 00 38 04 00 39#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Low EQ Gain -12,,,12dB
04 00 3A 04 00 3B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Low EQ Frequency 2,,,200 = 20,,,2000Hz
04 00 3C 04 00 3D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Low EQ Q 3,,,100 = 0.3,,,10.0
04 00 3E 04 00 3F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Mid EQ Gain -12,,,12dB
04 00 40 04 00 41#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Mid EQ Frequency 20,,,800 = 200,,,8000Hz
04 00 42 04 00 43#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Mid EQ Q 3,,,100 = 0.3,,,10.0
04 00 44 04 00 45#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: High EQ Type 0,1 = Shelving, Peaking
04 00 46 04 00 47#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: High EQ Gain -12,,,12dB
04 00 48 04 00 49#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: High EQ Frequency 14,,,200 = 1.4,,,20.0kHz
04 00 4A 04 00 4B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: High EQ Q 3,,,100 = 0.3,,,10.0
04 00 4C 04 00 4D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Out Level 0,,,100
04 00 4E : 04 00 7F	00 : 00	(Réservé)

* (Delay Time) + (valeur absolue de Shift) doit être égal à 500 ou moins.

✧ Algorithme 3 Stereo Pitch Shifter Delay

04 00 0E 04 00 0F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	P.ShifterDelay SW 0,1 = Off,On
04 00 10 04 00 11#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ SW 0,1 = Off,On
04 00 12 04 00 13#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	P.ShifterDelay: Lch Chromatic Pitch -12,,,12
04 00 14 04 00 15#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	P.ShifterDelay: Lch Fine Pitch -100,,,100
04 00 16 04 00 17#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	P.ShifterDelay: Lch Pre Delay 0,,,50ms
04 00 18 04 00 19#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	P.ShifterDelay: Lch Feedback Delay Time 0,,,500ms
04 00 1A 04 00 1B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	P.ShifterDelay: Lch Feedback Level -100,,,100
04 00 1C 04 00 1D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	P.ShifterDelay: Lch Cross Feedback Level -100,,,100
04 00 1E 04 00 1F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	P.ShifterDelay: Rch Chromatic Pitch 12,,,12
04 00 20 04 00 21#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	P.ShifterDelay: Rch Fine Pitch -100,,,100
04 00 22 04 00 23#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	P.ShifterDelay: Rch Pre Delay 0,,,50ms
04 00 24 04 00 25#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	P.ShifterDelay: Rch Feedback Delay Time 0,,,500ms
04 00 26 04 00 27#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	P.ShifterDelay: Rch Feedback Level -100,,,100
04 00 28 04 00 29#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	P.ShifterDelay: Rch Cross Feedback Level -100,,,100
04 00 2A 04 00 2B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	P.ShifterDelay: Effect Level -100,,,100
04 00 2C 04 00 2D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	P.ShifterDelay: Direct Level -100,,,100
04 00 2E 04 00 2F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Low EQ Type 0,1 = Shelving, Peaking
04 00 30 04 00 31#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Low EQ Gain -12,,,12dB
04 00 32 04 00 33#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Low EQ Frequency 2,,,200 = 20,,,2000Hz
04 00 34 04 00 35#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Low EQ Q 3,,,100 = 0.3,,,10.0
04 00 36 04 00 37#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Mid EQ Gain -12,,,12dB
04 00 38 04 00 39#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Mid EQ Frequency 20,,,800 = 200,,,8000Hz
04 00 3A 04 00 3B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Mid EQ Q 3,,,100 = 0.3,,,10.0
04 00 3C 04 00 3D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: High EQ Type 0,1 = Shelving, Peaking
04 00 3E 04 00 3F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: High EQ Gain -12,,,12dB
04 00 40 04 00 41#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: High EQ Frequency 14,,,200 = 1.4,,,20.0kHz
04 00 42 04 00 43#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: High EQ Q 3,,,100 = 0.3,,,10.0
04 00 44 04 00 45#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Out Level 0,,,100
04 00 46 : 04 00 7F	00 : 00	(Réservé)

✧ Algorithme 4 Vocoder

04 00 0E 04 00 0F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Chorus SW 0,1 = Off,On
04 00 10 04 00 11#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Vocoder: Voice Character 1 0,,,100
04 00 12 04 00 13#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Vocoder: Voice Character 2 0,,,100
04 00 14 04 00 15#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Vocoder: Voice Character 3 0,,,100
04 00 16 04 00 17#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Vocoder: Voice Character 4 0,,,100
04 00 18 04 00 19#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Vocoder: Voice Character 5 0,,,100
04 00 1A 04 00 1B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Vocoder: Voice Character 6 0,,,100
04 00 1C 04 00 1D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Vocoder: Voice Character 7 0,,,100
04 00 1E 04 00 1F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Vocoder: Voice Character 8 0,,,100
04 00 20 04 00 21#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Vocoder: Voice Character 9 0,,,100
04 00 22 04 00 23#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Vocoder: Voice Character 10 0,,,100
04 00 24 04 00 25#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Chorus: Rate 1,,,100 = 0.1,,,10.0Hz
04 00 26 04 00 27#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Chorus: Depth 0,,,100
04 00 28 04 00 29#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Chorus: Pre Delay 0,,,50ms
04 00 2A 04 00 2B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Chorus: Feedback Level -100,,,100
04 00 2C 04 00 2D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Chorus: Effect Level -100,,,100
04 00 2E 04 00 2F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Chorus: Direct Level -100,,,100
04 00 30 : 04 00 7F	00 : 00	(Réservé)

✧ Algorithm 5 2CH RSS

04 00 0E 04 00 0F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	2CH RSS: Ach Azimuth -30,,,30 = -180,,,180
04 00 10 04 00 11#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	2CH RSS: Ach Elevation -15,,,15 = -90,,,90
04 00 12 04 00 13#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	2CH RSS: Bch Azimuth -30,,,30 = -180,,,180
04 00 14 04 00 15#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	2CH RSS: Bch Elevation -15,,,15 = -90,,,90
04 00 16 : 04 00 7F	00 : 00	(Réservé)

✧ Algorithm 6 Delay RSS

04 00 0E 04 00 0F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Delay RSS: Delay Time 0,,,1200ms
04 00 10 04 00 11#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Delay RSS: Shift -1200,,,1200 = L1200,,,R1200ms
04 00 12 04 00 13#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Delay RSS: Center Delay Time 0,,,1200ms
04 00 14 04 00 15#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Delay RSS: RSS Level 0,,,100
04 00 16 04 00 17#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Delay RSS: Center Level 0,,,100
04 00 18 04 00 19#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Delay RSS: Feedback Level -100,,,100
04 00 1A 04 00 1B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Delay RSS: LF Damp Frequency 5,,,400 = 50,,,4000Hz
04 00 1C 04 00 1D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Delay RSS: LF Damp Gain -36,,,0dB
04 00 1E 04 00 1F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Delay RSS: HF Damp Frequency 10,,,200 = 1.0,,,20.0kHz
04 00 20 04 00 21#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Delay RSS: HF Damp Gain -36,,,0dB
04 00 22 04 00 23#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Delay RSS: Effect Level -100,,,100
04 00 24 04 00 25#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Delay RSS: Direct Level -100,,,100
04 00 26 : 04 00 7F	00 : 00	(Réservé)

✧ Algorithme 7 Chorus RSS

04 00 0E 04 00 0F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Chorus RSS: Chorus Rate 1,,,100 = 0.1,,,10.0Hz
04 00 10 04 00 11#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Chorus RSS: Chorus Depth 0,,,100
04 00 12 04 00 13#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Chorus RSS: Effect Level -100,,,100
04 00 14 04 00 15#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Chorus RSS: Direct Level -100,,,100
04 00 16 : 04 00 7F	00 : 00	(Réservé)

✧ Commun aux Algorithmes 8,9,10 Guitar Multi 1, 2, 3

04 00 0E 04 00 0F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Compressor SW 0,1 = Off,On
04 00 10 04 00 11#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Metal/Distortion/Over Drive SW 0,1 = Off,On
04 00 12 04 00 13#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Noise Suppressor SW 0,1 = Off,On
04 00 14 04 00 15#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Auto Wah SW 0,1 = Off,On
04 00 16 04 00 17#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Guitar Amp Simulator SW 0,1 = Off,On
04 00 18 04 00 19#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Flanger SW 0,1 = Off,On
04 00 1A 04 00 1B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Delay SW 0,1 = Off,On
04 00 1C 04 00 1D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Compressor: Attack 0,,,100
04 00 1E 04 00 1F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Compressor: Level 0,,,100
04 00 20 04 00 21#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Compressor: Sustain 0,,,100
04 00 22 04 00 23#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Compressor: Tone -50,,,-50
04 00 24 04 00 25#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Noise Suppressor: Threshold 0,,,100
04 00 26 04 00 27#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Noise Suppressor: Release 0,,,100
04 00 28 04 00 29#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Auto Wah: Mode 0,1 = LPF,BPF
04 00 2A 04 00 2B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Auto Wah: Polarity 0,1 = Down,Up
04 00 2C 04 00 2D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Auto Wah: Frequency 0,,,100
04 00 2E 04 00 2F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Auto Wah: Level 0,,,100
04 00 30 04 00 31#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Auto Wah: Peak 0,,,100
04 00 32 04 00 33#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Auto Wah: Sens 0,,,100
04 00 34 04 00 35#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Auto Wah: Rate 1,,,100 = 0.1,,,10.0Hz
04 00 36 04 00 37#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Auto Wah: Depth 0,,,100
04 00 38 04 00 39#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Guitar Amp Simulator: Mode 0,,,3 = Small,BultIn,2Stack,3Stack
04 00 3A 04 00 3B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Flanger: Rate 1,,,100 = 0.1,,,10.0Hz
04 00 3C 04 00 3D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Flanger: Depth 0,,,100
04 00 3E 04 00 3F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Flanger: Manual 0,,,100
04 00 40 04 00 41#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Flanger: Resonance 0,,,100
04 00 42 04 00 43#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Delay: Delay Time 0,,,1000ms
04 00 44 04 00 45#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Delay: Shift -1000,,,1000 = L1000,,,R1000ms
04 00 46 04 00 47#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Delay: Feedback Time 0,,,1000ms
04 00 48 04 00 49#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Delay: Feedback Level -100,,,100
04 00 4A 04 00 4B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Delay: Effect Level -100,,,100
04 00 4C 04 00 4D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Delay: Direct Level -100,,,100

* (Delay Time) + (valeur absolue de Shift) doit être égal à 1000 ou moins.

✧Spécifique à l'Algorithme 8 Guitar Multi 1

04 00 4E 04 00 4F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Metal: Gain 0,,,100
04 00 50 04 00 51#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Metal: Level 0,,,100
04 00 52 04 00 53#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Metal: Hi Gain -100,,,100
04 00 54 04 00 55#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Metal: Mid Gain -100,,,100
04 00 56 04 00 57#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Metal: Low Gain -100,,,100
04 00 58 : 04 00 7F	00 : 00	(Réservé)

✧ Spécifique à l'Algorithme 9 Guitar Multi 2

04 00 4E 04 00 4F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Distortion: Gain 0,,,100
04 00 50 04 00 51#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Distortion: Level 0,,,100
04 00 52 04 00 53#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Distortion: Tone 0,,,100
04 00 54 : 04 00 7F	00 : 00	(Réservé)

✧ Spécifique à l'Algorithme 10 Guitar Multi 3

04 00 4E 04 00 4F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Over Drive: Gain 0,,,100
04 00 50 04 00 51#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Over Drive: Level 0,,,100
04 00 52 04 00 53#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Over Drive: Tone 0,,,100
04 00 54 : 04 00 7F	00 : 00	(Réservé)

✧ Algorithme 11 Vocal Multi

04 00 0E 04 00 0F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Noise Suppressor SW 0,1 = Off,On
04 00 10 04 00 11#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Limitter/De-esser SW 0,1 = Off,On
04 00 12 04 00 13#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Enhancer SW 0,1 = Off,On
04 00 14 04 00 15#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ SW 0,1 = Off,On
04 00 16 04 00 17#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	P.Shifter SW 0,1 = Off,On
04 00 18 04 00 19#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Delay SW 0,1 = Off,On
04 00 1A 04 00 1B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Chorus SW 0,1 = Off,On
04 00 1C 04 00 1D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Limiter/De-esser Mode 0,1 = Limiter,De-esser
04 00 1E 04 00 1F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Noise Suppressor: Threshold 0,,,100
04 00 20 04 00 21#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Noise Suppressor: Release 0,,,100
04 00 22 04 00 23#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Limiter: Threshold 0,,,100
04 00 24 04 00 25#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Limiter: Release 0,,,100
04 00 26 04 00 27#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Limiter: Level 0,,,100
04 00 28 04 00 29#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	De-esser: Sens 0,,,100
04 00 2A 04 00 2B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	De-esser: Frequency 10,,,100 = 1.0,,,10.0kHz
04 00 2C 04 00 2D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Enhancer: Sens 0,,,100
04 00 2E 04 00 2F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Enhancer: Frequency 10,,,100 = 1.0,,,10.0kHz
04 00 30 04 00 31#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Enhancer: MIX Level 0,,,100
04 00 32 04 00 33#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Enhancer: Level 0,,,100
04 00 34 04 00 35#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Low EQ Type 0,1 = Shelving, Peaking
04 00 36 04 00 37#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Low EQ Gain -12,,,12dB
04 00 38 04 00 39#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Low EQ Frequency 2,,,200 = 20,,,2000Hz
04 00 3A 04 00 3B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Low EQ Q 3,,,100 = 0.3,,,10.0
04 00 3C 04 00 3D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Mid EQ Gain -12,,,12dB
04 00 3E 04 00 3F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Mid EQ Frequency 20,,,800 = 200,,,8000Hz
04 00 40 04 00 41#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Mid EQ Q 3,,,100 = 0.3,,,10.0
04 00 42 04 00 43#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: High EQ Type 0,1 = Shelving, Peaking
04 00 44 04 00 45#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: High EQ Gain -12,,,12dB
04 00 46 04 00 47#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: High EQ Frequency 14,,,200 = 1.4,,,20.0kHz
04 00 48 04 00 49#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: High EQ Q 3,,,100 = 0.3,,,10.0
04 00 4A 04 00 4B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Out Level 0,,,100
04 00 4C 04 00 4D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	P.Shifter: Chromatic Pitch -12,,,12
04 00 4E 04 00 4F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	P.Shifter: Fine Pitch -100,,,100
04 00 50 04 00 51#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	P.Shifter: Effect Level -100,,,100
04 00 52 04 00 53#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	P.Shifter: Direct Level -100,,,100
04 00 54 04 00 55#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Delay: Delay Time 0,,,1000
04 00 56 04 00 57#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Delay: Feedback Level -100,,,100
04 00 58 04 00 59#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Delay: Effect Level -100,,,100
04 00 5A 04 00 5B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Delay: Direct Level -100,,,100
04 00 5C 04 00 5D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Chorus: Rate 1,,,100 = 0.1,,,10.0Hz
04 00 5E 04 00 5F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Chorus: Depth 0,,,100
04 00 60 04 00 61#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Chorus: Pre Delay 0,,,50ms
04 00 62 04 00 63#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Chorus: Effect Level -100,,,100
04 00 64 04 00 65#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Chorus: Direct Level -100,,,100
04 00 66 : 04 00 7F	00 : 00	(Réservé)

✧ Algorithme 12 Rotary

04 00 0E 04 00 0F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Noise Suppressor SW 0,1 = Off,On
04 00 10 04 00 11#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Over Drive SW 0,1 = Off,On
04 00 12 04 00 13#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Noise Suppressor: Threshold 0,,,100
04 00 14 04 00 15#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Noise Suppressor: Release 0,,,100
04 00 16 04 00 17#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Over Drive: Gain 0,,,100
04 00 18 04 00 19#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Over Drive: Level 0,,,100
04 00 1A 04 00 1B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Rotary: Low Rate 1,,,100 = 0.1,,,10.0Hz
04 00 1C 04 00 1D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Rotary: Hi Rate 1,,,100 = 0.1,,,10.0Hz
04 00 1E : 04 00 7F	00 : 00	(Réservé)

✧ Algorithme 13 Guitar AMP Simulator

04 00 0E 04 00 0F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Noise Suppressor SW 0,1 = Off,On
04 00 10 04 00 11#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Pre Amp SW 0,1 = Off,On
04 00 12 04 00 13#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Speaker SW 0,1 = Off,On
04 00 14 04 00 15#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Noise Suppressor: Threshold 0,,,100
04 00 16 04 00 17#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Noise Suppressor: Release 0,,,100
04 00 18 04 00 19#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Pre Amp: Mode 0,,,13 = JC-120,Clean Twin,Match Drive,BG Lead,MS1959(I), MS1959(II), MS1959(I+II), SLDN Lead, Metal 5150, Metal Lead,OD-1, OD-2Turbo, Distortion, Fuzz
04 00 1A 04 00 1B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Pre Amp: Volume 0,,,100
04 00 1C 04 00 1D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Pre Amp: Bass 0,,,100
04 00 1E 04 00 1F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Pre Amp: Middle 0,,,100
04 00 20 04 00 21#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Pre Amp: Treble 0,,,100
04 00 22 04 00 23#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Pre Amp: Presence 0,,,100

04 00 24 04 00 25#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Pre Amp: Master 0,,,100
04 00 26 04 00 27#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Pre Amp: Bright 0,1 = Off,On
04 00 28 04 00 29#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Pre Amp: Gain 0,1,2 = Low,Middle,High
04 00 2A 04 00 2B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Speaker: Type 0,,,11 = Small. Middle, JC-120, Built In 1,Built In 2, Built In 3, Built In 4, BG Stack 1, BG Stack 2, MS Stack 1, MS Stack 2, Metal Stack
04 00 2C 04 00 2D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Speaker: MIC Setting 0,1,2 = 1,2,3
04 00 2E 04 00 2F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Speaker: MIC Level 0,,,100
04 00 30 04 00 31#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Speaker: Direct Level 0,,,100
04 00 32 : 04 00 7F	00 : 00	(Réservé)

(*) "Pre Amp Middle" n'est pas valable si "Mode" est réglé sur "Match Drive".

(*) "Pre Amp Presence" fonctionne à l'inverse de la valeur (-100,,,0) si "Mode" est réglé sur "Match Drive".

(*) "Pre Amp Bright" est valable si "Mode" est sur "JC-120", "Clean Twin" ou "BG Lead".

✧ Algorithme 14 Stereo Phaser

04 00 0E 04 00 0F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Phaser SW 0,1 = Off,On
04 00 10 04 00 11#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ SW 0,1 = Off,On
04 00 12 04 00 13#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Phaser: Mode 0,,,3 = 4.8.12.16stage
04 00 14 04 00 15#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Phaser: Rate 1,,,100 = 0.1,,,10.0Hz
04 00 16 04 00 17#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Phaser: Depth 0,,,100
04 00 18 04 00 19#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Phaser: Polarity 0,1 = Inverse,Synchro
04 00 1A 04 00 1B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Phaser: Manual 0,,,100
04 00 1C 04 00 1D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Phaser: Resonance 0,,,100
04 00 1E 04 00 1F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Phaser: Cross Feedback 0,,,100
04 00 20 04 00 21#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Phaser: Effect Level -100,,,100
04 00 22 04 00 23#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Phaser: Direct Level -100,,,100
04 00 24 04 00 25#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Low EQ Type 0,1 = Shelving, Peaking
04 00 26 04 00 27#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Low EQ Gain -12,,,12dB
04 00 28 04 00 29#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Low EQ Frequency 2,,,200 = 20,,,2000Hz
04 00 2A 04 00 2B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Low EQ Q 3,,,100 = 0.3,,,10.0
04 00 2C 04 00 2D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Mid EQ Gain -12,,,12dB
04 00 2E 04 00 2F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Mid EQ Frequency 20,,,800 = 200,,,8000Hz
04 00 30 04 00 31#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Mid EQ Q 3,,,100 = 0.3,,,10.0
04 00 32 04 00 33#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: High EQ Type 0,1 = Shelving, Peaking
04 00 34 04 00 35#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: High EQ Gain -12,,,12dB
04 00 36 04 00 37#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: High EQ Frequency 14,,,200 = 1.4,,,20.0kHz
04 00 38 04 00 39#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: High EQ Q 3,,,100 = 0.3,,,10.0
04 00 3A 04 00 3B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Out Level 0,,,100
04 00 3C : 04 00 7F	00 : 00	(Réservé)

✧ Algorithme 15 Stereo Flanger

04 00 0E 04 00 0F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Flanger SW 0,1 = Off,On
04 00 10 04 00 11#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ SW 0,1 = Off,On
04 00 12 04 00 13#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Flanger: Rate 1,,,100 = 0.1,,,10.0Hz
04 00 14 04 00 15#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Flanger: Depth 0,,,100
04 00 16 04 00 17#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Flanger: Polarity 0,1 = Inverse,Synchro
04 00 18 04 00 19#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Flanger: Manual 0,,,100
04 00 1A 04 00 1B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Flanger: Resonance 0,,,100
04 00 1C 04 00 1D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Flanger: Cross Feedback Level 0,,,100
04 00 1E 04 00 1F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Flanger: Effect Level -100,,,100
04 00 20 04 00 21#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Flanger: Direct Level -100,,,100
04 00 22 04 00 23#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Low EQ Type 0,1 = Shelving, Peaking
04 00 24 04 00 25#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Low EQ Gain -12,,,12dB
04 00 26 04 00 27#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Low EQ Frequency 2,,,200 = 20,,,2000Hz
04 00 28 04 00 29#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Low EQ Q 3,,,100 = 0.3,,,10.0
04 00 2A 04 00 2B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Mid EQ Gain -12,,,12dB
04 00 2C 04 00 2D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Mid EQ Frequency 20,,,800 = 200,,,8000Hz
04 00 2E 04 00 2F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Mid EQ Q 3,,,100 = 0.3,,,10.0
04 00 30 04 00 31#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: High EQ Type 0,1 = Shelving, Peaking
04 00 32 04 00 33#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: High EQ Gain -12,,,12dB
04 00 34 04 00 35#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: High EQ Frequency 14,,,200 = 1.4,,,20.0kHz
04 00 36 04 00 37#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: High EQ Q 3,,,100 = 0.3,,,10.0
04 00 38 04 00 39#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Out Level 0,,,100
04 00 3A : 04 00 7F	00 : 00	(Réservé)

✧ Algorithme 16 Dual Compressor/Limiter

04 00 0E 04 00 0F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Comp/Limit A SW 0,1 = Off,On
04 00 10 04 00 11#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Noise Suppressor A SW 0,1 = Off,On
04 00 12 04 00 13#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Comp/Limit B SW 0,1 = Off,On
04 00 14 04 00 15#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Noise Suppressor B SW 0,1 = Off,On
04 00 16 04 00 17#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Comp/Limit A: Detect 0,1,2 = A,B,Link
04 00 18 04 00 19#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Comp/Limit A: Level -60,,,12dB
04 00 1A 04 00 1B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Comp/Limit A: Thresh -60,,,0dB
04 00 1C 04 00 1D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Comp/Limit A: Attack 0,,,100
04 00 1E 04 00 1F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Comp/Limit A: Release 0,,,100
04 00 20 04 00 21#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Comp/Limit A: Ratio 0,,,3 = 1.5:1,2:1,4:1,100:1
04 00 22 04 00 23#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Noise Suppressor A: Detect 0,1,2 = A,B,Link
04 00 24 04 00 25#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Noise Suppressor A: Threshold 0,,,100
04 00 26 04 00 27#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Noise Suppressor A: Release 0,,,100

04 00 28	0aaaaaaa	Comp/Limit B: Detect
04 00 29#	0bbbbbbb	0,1,2 = A,B,Link
04 00 2A	0aaaaaaa	Comp/Limit B: Level
04 00 2B#	0bbbbbbb	-60,,,12dB
04 00 2C	0aaaaaaa	Comp/Limit B: Thresh
04 00 2D#	0bbbbbbb	-60,,,0dB
04 00 2E	0aaaaaaa	Comp/Limit B: Attack
04 00 2F#	0bbbbbbb	0,,,100
04 00 30	0aaaaaaa	Comp/Limit B: Release
04 00 31#	0bbbbbbb	0,,,100
04 00 32	0aaaaaaa	Comp/Limit B: Ratio
04 00 33#	0bbbbbbb	0,,,3 = 1.5:1,2:1,4:1,100:1
04 00 34	0aaaaaaa	Noise Suppressor B: Detect
04 00 35#	0bbbbbbb	0,1,2 = A,B,Link
04 00 36	0aaaaaaa	Noise Suppressor B: Threshold
04 00 37#	0bbbbbbb	0,,,100
04 00 38	0aaaaaaa	Noise Suppressor B: Release
04 00 39#	0bbbbbbb	0,,,100
04 00 3A	00	(Réservé)
:	:	
04 00 7F	00	

✧ Algorithme 17 Gate Reverb (EFX1 ou EFX3)

04 00 0E	0aaaaaaa	G.Reverb SW
04 00 0F#	0bbbbbbb	0,1 = Off,On
04 00 10	0aaaaaaa	EQ SW
04 00 11#	0bbbbbbb	0,1 = Off,On
04 00 12	0aaaaaaa	G.Reverb: Gate Time
04 00 13#	0bbbbbbb	10,,,400ms
04 00 14	0aaaaaaa	G.Reverb: Pre Delay
04 00 15#	0bbbbbbb	0,,,300ms
04 00 16	0aaaaaaa	G.Reverb: Effect Level
04 00 17#	0bbbbbbb	-100,,,100
04 00 18	0aaaaaaa	G.Reverb: Mode
04 00 19#	0bbbbbbb	0,,,4 = Normal,L->R,R->L,Reverse1,Reverse2
04 00 1A	0aaaaaaa	G.Reverb: Thickness
04 00 1B#	0bbbbbbb	0,,,100
04 00 1C	0aaaaaaa	G.Reverb: Density
04 00 1D#	0bbbbbbb	0,,,100
04 00 1E	0aaaaaaa	G.Reverb: Accent Delay
04 00 1F#	0bbbbbbb	0,,,200ms
04 00 20	0aaaaaaa	G.Reverb: Accent Level
04 00 21#	0bbbbbbb	0,,,100
04 00 22	0aaaaaaa	G.Reverb: Accent Pan
04 00 23#	0bbbbbbb	1,,,127 = L63,,,R63
04 00 24	0aaaaaaa	G.Reverb: Direct Level
04 00 25#	0bbbbbbb	-100,,,100
04 00 26	0aaaaaaa	EQ: Low EQ Type
04 00 27#	0bbbbbbb	0,1 = Shelving, Peaking
04 00 28	0aaaaaaa	EQ: Low EQ Gain
04 00 29#	0bbbbbbb	-12,,,12dB
04 00 2A	0aaaaaaa	EQ: Low EQ Frequency
04 00 2B#	0bbbbbbb	2,,,200 = 20,,,2000Hz
04 00 2C	0aaaaaaa	EQ: Low EQ Q
04 00 2D#	0bbbbbbb	3,,,100 = 0.3,,,10.0
04 00 2E	0aaaaaaa	EQ: Mid EQ Gain
04 00 2F#	0bbbbbbb	-12,,,12dB
04 00 30	0aaaaaaa	EQ: Mid EQ Frequency
04 00 31#	0bbbbbbb	20,,,800 = 200,,,8000Hz
04 00 32	0aaaaaaa	EQ: Mid EQ Q
04 00 33#	0bbbbbbb	3,,,100 = 0.3,,,10.0
04 00 34	0aaaaaaa	EQ: High EQ Type
04 00 35#	0bbbbbbb	0,1 = Shelving, Peaking
04 00 36	0aaaaaaa	EQ: High EQ Gain
04 00 37#	0bbbbbbb	-12,,,12dB
04 00 38	0aaaaaaa	EQ: High EQ Frequency
04 00 39#	0bbbbbbb	14,,,200 = 1.4,,,20.0kHz
04 00 3A	0aaaaaaa	EQ: High EQ Q
04 00 3B#	0bbbbbbb	3,,,100 = 0.3,,,10.0
04 00 3C	0aaaaaaa	EQ: Out Level
04 00 3D#	0bbbbbbb	0,,,100
04 00 3E	00	(Réservé)
:	:	
04 00 7F	00	

✧ Algorithme 18 Multi Tap Delay

04 00 0E	0aaaaaaa	EQ SW
04 00 0F#	0bbbbbbb	0,1 = Off,On
04 00 10	0aaaaaaa	M.Tap Delay: Time 1
04 00 11#	0bbbbbbb	0,,,1200ms
04 00 12	0aaaaaaa	M.Tap Delay: Level 1
04 00 13#	0bbbbbbb	0,,,100
04 00 14	0aaaaaaa	M.Tap Delay: Pan 1
04 00 15#	0bbbbbbb	1,,,127 = L63,,,R63
04 00 16	0aaaaaaa	M.Tap Delay: Time 2
04 00 17#	0bbbbbbb	0,,,1200ms
04 00 18	0aaaaaaa	M.Tap Delay: Level 2
04 00 19#	0bbbbbbb	0,,,100
04 00 1A	0aaaaaaa	M.Tap Delay: Pan 2
04 00 1B#	0bbbbbbb	1,,,127 = L63,,,R63
04 00 1C	0aaaaaaa	M.Tap Delay: Time 3
04 00 1D#	0bbbbbbb	0,,,1200ms
04 00 1E	0aaaaaaa	M.Tap Delay: Level 3
04 00 1F#	0bbbbbbb	0,,,100
04 00 20	0aaaaaaa	M.Tap Delay: Pan 3
04 00 21#	0bbbbbbb	1,,,127 = L63,,,R63
04 00 22	0aaaaaaa	M.Tap Delay: Time 4
04 00 23#	0bbbbbbb	0,,,1200ms
04 00 24	0aaaaaaa	M.Tap Delay: Level 4
04 00 25#	0bbbbbbb	0,,,100
04 00 26	0aaaaaaa	M.Tap Delay: Pan 4
04 00 27#	0bbbbbbb	1,,,127 = L63,,,R63
04 00 28	0aaaaaaa	M.Tap Delay: Time 5
04 00 29#	0bbbbbbb	0,,,1200ms
04 00 2A	0aaaaaaa	M.Tap Delay: Level 5
04 00 2B#	0bbbbbbb	0,,,100
04 00 2C	0aaaaaaa	M.Tap Delay: Pan 5
04 00 2D#	0bbbbbbb	1,,,127 = L63,,,R63
04 00 2E	0aaaaaaa	M.Tap Delay: Time 6
04 00 2F#	0bbbbbbb	0,,,1200ms
04 00 30	0aaaaaaa	M.Tap Delay: Level 6
04 00 31#	0bbbbbbb	0,,,100
04 00 32	0aaaaaaa	M.Tap Delay: Pan 6
04 00 33#	0bbbbbbb	1,,,127 = L63,,,R63
04 00 34	0aaaaaaa	M.Tap Delay: Time 7
04 00 35#	0bbbbbbb	0,,,1200ms
04 00 36	0aaaaaaa	M.Tap Delay: Level 7
04 00 37#	0bbbbbbb	0,,,100
04 00 38	0aaaaaaa	M.Tap Delay: Pan 7
04 00 39#	0bbbbbbb	1,,,127 = L63,,,R63
04 00 3A	0aaaaaaa	M.Tap Delay: Time 8
04 00 3B#	0bbbbbbb	0,,,1200ms
04 00 3C	0aaaaaaa	M.Tap Delay: Level 8
04 00 3D#	0bbbbbbb	0,,,100
04 00 3E	0aaaaaaa	M.Tap Delay: Pan 8
04 00 3F#	0bbbbbbb	1,,,127 = L63,,,R63
04 00 40	0aaaaaaa	M.Tap Delay: Time 9
04 00 41#	0bbbbbbb	0,,,1200ms
04 00 42	0aaaaaaa	M.Tap Delay: Level 9
04 00 43#	0bbbbbbb	0,,,100
04 00 44	0aaaaaaa	M.Tap Delay: Pan 9
04 00 45#	0bbbbbbb	1,,,127 = L63,,,R63
04 00 46	0aaaaaaa	M.Tap Delay: Time 10
04 00 47#	0bbbbbbb	0,,,1200ms
04 00 48	0aaaaaaa	M.Tap Delay: Level 10
04 00 49#	0bbbbbbb	0,,,100
04 00 4A	0aaaaaaa	M.Tap Delay: Pan 10
04 00 4B#	0bbbbbbb	1,,,127 = L63,,,R63
04 00 4C	0aaaaaaa	M.Tap Delay: Feedback Delay Time
04 00 4D#	0bbbbbbb	0,,,1200ms
04 00 4E	0aaaaaaa	M.Tap Delay: Feedback Level
04 00 4F#	0bbbbbbb	-100,,,100
04 00 50	0aaaaaaa	M.Tap Delay: Effect Level
04 00 51#	0bbbbbbb	-100,,,100
04 00 52	0aaaaaaa	M.Tap Delay: Direct Level
04 00 53#	0bbbbbbb	-100,,,100
04 00 54	0aaaaaaa	EQ: Low EQ Type
04 00 55#	0bbbbbbb	0,1 = Shelving, Peaking
04 00 56	0aaaaaaa	EQ: Low EQ Gain
04 00 57#	0bbbbbbb	-12,,,12dB
04 00 58	0aaaaaaa	EQ: Low EQ Frequency
04 00 59#	0bbbbbbb	2,,,200 = 20,,,2000Hz

04 00 5A 04 00 5B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Low EQ Q 3,,,100 = 0.3,,,10.0
04 00 5C 04 00 5D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Mid EQ Gain -12,,,12dB
04 00 5E 04 00 5F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Mid EQ Frequency 20,,,800 = 200,,,8000Hz
04 00 60 04 00 61#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Mid EQ Q 3,,,100 = 0.3,,,10.0
04 00 62 04 00 63#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: High EQ Type 0,1 = Shelving, Peaking
04 00 64 04 00 65#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: High EQ Gain -12,,,12dB
04 00 66 04 00 67#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: High EQ Frequency 14,,,200 = 1.4,,,20.0kHz
04 00 68 04 00 69#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: High EQ Q 3,,,100 = 0.3,,,10.0
04 00 6A 04 00 6B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Out Level 0,,,100
04 00 6C : 04 00 7F	00 : 00	(Réservé)

✧ Algorithme 19 Stereo Multi

04 00 0E 04 00 0F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Noise Suppressor SW 0,1 = Off,On
04 00 10 04 00 11#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Comp/Limit SW 0,1 = Off,On
04 00 12 04 00 13#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Enhancer SW 0,1 = Off,On
04 00 14 04 00 15#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ SW 0,1 = Off,On
04 00 16 04 00 17#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Noise Suppressor: Threshold 0,,,100
04 00 18 04 00 19#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Noise Suppressor: Release 0,,,100
04 00 1A 04 00 1B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Comp/Limit: Level -60,,,12dB
04 00 1C 04 00 1D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Comp/Limit: Thresh -60,,,0dB
04 00 1E 04 00 1F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Comp/Limit: Attack 0,,,100
04 00 20 04 00 21#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Comp/Limit: Release 0,,,100
04 00 22 04 00 23#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Comp/Limit: Ratio 0,,,3 = 1.5:1,2:1,4:1,100:1
04 00 24 04 00 25#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Enhancer: Sens 0,,,100
04 00 26 04 00 27#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Enhancer: Frequency 10,,,100 = 1.0,,,10.0kHz
04 00 28 04 00 29#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Enhancer: MIX Level 0,,,100
04 00 2A 04 00 2B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Enhancer: Level 0,,,100
04 00 2C 04 00 2D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Low EQ Type 0,1 = Shelving, Peaking
04 00 2E 04 00 2F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Low EQ Gain -12,,,12dB
04 00 30 04 00 31#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Low EQ Frequency 2,,,200 = 20,,,2000Hz
04 00 32 04 00 33#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Low EQ Q 3,,,100 = 0.3,,,10.0
04 00 34 04 00 35#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Mid EQ Gain -12,,,12dB
04 00 36 04 00 37#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Mid EQ Frequency 20,,,800 = 200,,,8000Hz
04 00 38 04 00 39#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Mid EQ Q 3,,,100 = 0.3,,,10.0
04 00 3A 04 00 3B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: High EQ Type 0,1 = Shelving, Peaking
04 00 3C 04 00 3D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: High EQ Gain -12,,,12dB
04 00 3E 04 00 3F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: High EQ Frequency 14,,,200 = 1.4,,,20.0kHz
04 00 40 04 00 41#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: High EQ Q 3,,,100 = 0.3,,,10.0
04 00 42 04 00 43#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Out Level 0,,,100
04 00 44 : 04 00 7F	00 : 00	(Réservé)

✧ Algorithme 20 Reverb 2

04 00 0E 04 00 0F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Reverb SW 0,1 = Off,On
04 00 10 04 00 11#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ SW 0,1 = Off,On
04 00 12 04 00 13#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Reverb 2: Reverb Type 0,,,4 = Room1,Room2,Hall1,Hall2,Plate
04 00 14 04 00 15#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Reverb 2: Reverb Time 1,,,100 = 0.1,,,10.0sec
04 00 16 04 00 17#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Reverb 2: Pre Delay 0,,,200msec
04 00 18 04 00 19#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Reverb 2: Density 0,,,100
04 00 1A 04 00 1B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Reverb 2: High Pass Filter 1,,,200 = Thru,20,,,2000Hz
04 00 1C 04 00 1D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Reverb 2: Low Pass Filter 10,,,201 = 1.0,,,20,0kHz,Thru
04 00 1E 04 00 1F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Reverb 2: Effect Level 0,,,100
04 00 20 04 00 21#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Reverb 2: Direct Level 0,,,100
04 00 22 04 00 23#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Reverb 2: Gate SW 0,1 = Off,On
04 00 24 04 00 25#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Reverb 2: Gate Mode 0,1 = Gate,Ducking
04 00 26 04 00 27#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Reverb 2: Gate Threshold 0,,,100
04 00 28 04 00 29#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Reverb 2: Gate Attack Time 1,,,100
04 00 2A 04 00 2B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Reverb 2: Gate Release Time 1,,,100
04 00 2C 04 00 2D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Reverb 2: Gate Hold Time 1,,,100
04 00 2E 04 00 2F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Low EQ Type 0,1 = Shelving, Peaking
04 00 30 04 00 31#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Low EQ Gain -12,,,12dB
04 00 32 04 00 33#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Low EQ Frequency 2,,,200 = 20,,,2000Hz
04 00 34 04 00 35#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Low EQ Q 3,,,100 = 0.3,,,10.0
04 00 36 04 00 37#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Mid EQ Gain -12,,,12dB
04 00 38 04 00 39#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Mid EQ Frequency 20,,,800 = 200,,,8000Hz
04 00 3A 04 00 3B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Mid EQ Q 3,,,100 = 0.3,,,10.0
04 00 3C 04 00 3D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: High EQ Type 0,1 = Shelving, Peaking
04 00 3E 04 00 3F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: High EQ Gain -12,,,12dB
04 00 40 04 00 41#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: High EQ Frequency 14,,,200 = 1.4,,,20.0kHz
04 00 42 04 00 43#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: High EQ Q 3,,,100 = 0.3,,,10.0
04 00 44 04 00 45#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ: Out Level 0,,,100
04 00 46 : 04 00 7F	00 : 00	(Réservé) :

✧ Algorithme 21 Space Chorus

04 00 0E 04 00 0F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Chorus SW 0,1 = Off,On
04 00 10 04 00 11#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Chorus: Input Mode 0,1 = Mono,Stereo
04 00 12 04 00 13#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Chorus: Mode 0,,,6 = 1,2,3,4,1+4,2+4,3+4
04 00 14 04 00 15#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Chorus: Mix Balance 0,,,100
04 00 16 : 04 00 7F	00 : 00	(Réservé) :

✧ Algorithme 22 Lo-Fi Processor

04 00 0E 04 00 0F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Lo-Fi Processor SW 0,1 = Off,On
04 00 10 04 00 11#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Realtime Modify Filter SW 0,1 = Off,On
04 00 12 04 00 13#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Lo-Fi Processor: Pre Filter SW 0,1 = Off,On
04 00 14 04 00 15#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Lo-Fi Processor: Rate 0,,,31 = 0ff,1/2,,,1/32
04 00 16 04 00 17#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Lo-Fi Processor: Number of Bit 0,,,15 = Off,15,,,1bit
04 00 18 04 00 19#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Lo-Fi Processor: Post Filter SW 0,1 = Off,On
04 00 1A 04 00 1B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Lo-Fi Processor: Effect Level 0,,,100
04 00 1C 04 00 1D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Lo-Fi Processor: Direct Level 0,,,100
04 00 1E 04 00 1F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Realtime Modify Filter: Filter Type 0,,,2 = LPF,BPF,HPF
04 00 20 04 00 21#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Realtime Modify Filter: Cut Off 0,,,100
04 00 22 04 00 23#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Realtime Modify Filter: Resonance 0,,,100
04 00 24 04 00 25#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Realtime Modify Filter: Gain 0,,,24dB
04 00 26 04 00 27#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Noise Suppressor: Threshold 0,,,100
04 00 28 04 00 29#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Noise Suppressor: Release 0,,,100
04 00 2A : 04 00 7F	00 : 00	(Réservé)

✧ Algorithme 23 4 Band Parametric EQ

04 00 0E 04 00 0F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Parametric EQ Link SW 0,1 = Off,On
04 00 10 04 00 11#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Parametric EQ Ach SW 0,1 = Off,On
04 00 12 04 00 13#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Parametric EQ Bch SW 0,1 = Off,On
04 00 14 04 00 15#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ Ach: Input Gain -60,,,12dB
04 00 16 04 00 17#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ Ach: Low EQ Type 0,1 = Shelving, Peaking
04 00 18 04 00 19#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ Ach: Low EQ Gain -12,,,12dB
04 00 1A 04 00 1B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ Ach: Low EQ Frequency 2,,,200 = 20,,,2000Hz
04 00 1C 04 00 1D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ Ach: Low EQ Q 3,,,100 = 0.3,,,10.0
04 00 1E 04 00 1F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ Ach: Low Mid EQ Gain -12,,,12dB
04 00 20 04 00 21#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ Ach: Low Mid EQ Frequency 20,,,800 = 200,,,8000Hz
04 00 22 04 00 23#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ Ach: Low Mid EQ Q 3,,,100 = 0.3,,,10.0
04 00 24 04 00 25#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ Ach: High Mid EQ Gain -12,,,12dB
04 00 26 04 00 27#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ Ach: High Mid EQ Frequency 20,,,800 = 200,,,8000Hz
04 00 28 04 00 29#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ Ach: High Mid EQ Q 3,,,100 = 0.3,,,10.0
04 00 2A 04 00 2B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ Ach: High EQ Type 0,1 = Shelving, Peaking
04 00 2C 04 00 2D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ Ach: High EQ Gain -12,,,12dB
04 00 2E 04 00 2F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ Ach: High EQ Frequency 14,,,200 = 1.4,,,20.0kHz
04 00 30 04 00 31#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ Ach: High EQ Q 3,,,100 = 0.3,,,10.0
04 00 32 04 00 33#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ Ach: Output Level -60,,,12dB
04 00 34 04 00 35#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ Bch: Input Gain -60,,,12dB
04 00 36 04 00 37#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ Bch: Low EQ Type 0,1 = Shelving, Peaking
04 00 38 04 00 39#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ Bch: Low EQ Gain -12,,,12dB
04 00 3A 04 00 3B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ Bch: Low EQ Frequency 2,,,200 = 20,,,2000Hz
04 00 3C 04 00 3D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ Bch: Low EQ Q 3,,,100 = 0.3,,,10.0
04 00 3E 04 00 3F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ Bch: Low Mid EQ Gain -12,,,12dB
04 00 40 04 00 41#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ Bch: Low Mid EQ Frequency 20,,,800 = 200,,,8000Hz
04 00 42 04 00 43#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ Bch: Low Mid EQ Q 3,,,100 = 0.3,,,10.0
04 00 44 04 00 45#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ Bch: High Mid EQ Gain -12,,,12dB
04 00 46 04 00 47#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ Bch: High Mid EQ Frequency 20,,,800 = 200,,,8000Hz
04 00 48 04 00 49#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ Bch: High Mid EQ Q 3,,,100 = 0.3,,,10.0
04 00 4A 04 00 4B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ Bch: High EQ Type 0,1 = Shelving, Peaking
04 00 4C 04 00 4D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ Bch: High EQ Gain -12,,,12dB
04 00 4E 04 00 4F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ Bch: High EQ Frequency 14,,,200 = 1.4,,,20.0kHz
04 00 50 04 00 51#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ Bch: High EQ Q 3,,,100 = 0.3,,,10.0
04 00 52 04 00 53#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ Bch: Output Level -60,,,12dB
04 00 54 : 04 00 7F	00 : 00	(Réservé)

* Si Link SW = On, Bch correspond à Ach.

✧ Algorithme 24 10 Band Graphic EQ

04 00 0E 04 00 0F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Graphic EQ Link SW 0,1 = Off,On
04 00 10 04 00 11#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Graphic EQ Ach SW 0,1 = Off,On
04 00 12 04 00 13#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Graphic EQ Bch SW 0,1 = Off,On
04 00 14 04 00 15#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ Ach: Input Level -60,,,12dB
04 00 16 04 00 17#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ Ach: 31.25Hz Gain -12,,,12dB
04 00 18 04 00 19#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ Ach: 62.5Hz Gain -12,,,12dB
04 00 1A 04 00 1B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ Ach: 125Hz Gain -12,,,12dB
04 00 1C 04 00 1D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ Ach: 250Hz Gain -12,,,12dB
04 00 1E 04 00 1F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ Ach: 500Hz Gain -12,,,12dB
04 00 20 04 00 21#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ Ach: 1.0kHz Gain -12,,,12dB
04 00 22 04 00 23#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ Ach: 2.0kHz Gain -12,,,12dB
04 00 24 04 00 25#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ Ach: 4.0kHz Gain -12,,,12dB
04 00 26 04 00 27#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ Ach: 8.0kHz Gain -12,,,12dB
04 00 28 04 00 29#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ Ach: 16.0kHz Gain -12,,,12dB
04 00 2A 04 00 2B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ Ach: Output Level -60,,,12dB
04 00 2C 04 00 2D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ Bch: Input Level -60,,,12dB
04 00 2E 04 00 2F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ Bch: 31.25Hz Gain -12,,,12dB
04 00 30 04 00 31#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ Bch: 62.5Hz Gain -12,,,12dB
04 00 32 04 00 33#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ Bch: 125Hz Gain -12,,,12dB
04 00 34 04 00 35#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ Bch: 250Hz Gain -12,,,12dB
04 00 36 04 00 37#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	EQ Bch: 500Hz Gain -12,,,12dB

04 00 38	0aaaaaaa	EQ Bch: 1.0kHz Gain
04 00 39#	0bbbbbbb	-12,,,12dB
04 00 3A	0aaaaaaa	EQ Bch: 2.0kHz Gain
04 00 3B#	0bbbbbbb	-12,,,12dB
04 00 3C	0aaaaaaa	EQ Bch: 4.0kHz Gain
04 00 3D#	0bbbbbbb	-12,,,12dB
04 00 3E	0aaaaaaa	EQ Bch: 8.0kHz Gain
04 00 3F#	0bbbbbbb	-12,,,12dB
04 00 40	0aaaaaaa	EQ Bch: 16.0kHz Gain
04 00 41#	0bbbbbbb	-12,,,12dB
04 00 42	0aaaaaaa	EQ Bch: Output Level
04 00 43#	0bbbbbbb	-60,,,12dB
04 00 44	00	(Réservé)
:	:	
04 00 7F	00	

* Si Link SW = On, Bch correspond à Ach.

✧ Algorithme 25 Hum Canceler

04 00 0E	0aaaaaaa	Hum Canceler SW
04 00 0F#	0bbbbbbb	0,1 = Off,On
04 00 10	0aaaaaaa	Noise Suppressor SW
04 00 11#	0bbbbbbb	0,1 = Off,On
04 00 12	0aaaaaaa	Hum Canceler: Freq
04 00 13#	0bbbbbbb	200,,,8000 = 20.0,,,800.0Hz
04 00 14	0aaaaaaa	Hum Canceler: Width
04 00 15#	0bbbbbbb	10,,,40%
04 00 16	0aaaaaaa	Hum Canceler: Depth
04 00 17#	0bbbbbbb	0,,,100
04 00 18	0aaaaaaa	Hum Canceler: Threshold
04 00 19#	0bbbbbbb	0,,,100
04 00 1A	0aaaaaaa	Hum Canceler: Range Low
04 00 1B#	0bbbbbbb	1,,,200 = Unlimit,20,,,2000Hz
04 00 1C	0aaaaaaa	Hum Canceler: Range High
04 00 1D#	0bbbbbbb	10,,,201 = 1.0,,,20,0kHz,Unlimit
04 00 1E	0aaaaaaa	Noise Suppressor: Threshold
04 00 1F#	0bbbbbbb	0,,,100
04 00 20	0aaaaaaa	Noise Suppressor: Release
04 00 21#	0bbbbbbb	0,,,100
04 00 22	00	(Réservé)
:	:	
04 00 7F	00	

✧ Algorithme 26 Vocal Canceler

04 00 0E	0aaaaaaa	Vocal Canceler SW
04 00 0F#	0bbbbbbb	0,1 = Off,On
04 00 10	0aaaaaaa	EQ SW
04 00 11#	0bbbbbbb	0,1 = Off,On
04 00 12	0aaaaaaa	Vocal Canseler: Balance
04 00 13#	0bbbbbbb	0,,,100
04 00 14	0aaaaaaa	Vocal Canceler: Range Low
04 00 15#	0bbbbbbb	1,,,200 = Unlimit,20,,,2000Hz
04 00 16	0aaaaaaa	Vocal Canseler: Range High
04 00 17#	0bbbbbbb	10,,,201 = 1.0,,,20,0kHz,Unlimit
04 00 18	0aaaaaaa	EQ: Low EQ Type
04 00 19#	0bbbbbbb	0,1 = Shelving, Peaking
04 00 1A	0aaaaaaa	EQ: Low EQ Gain
04 00 1B#	0bbbbbbb	-12,,,12dB
04 00 1C	0aaaaaaa	EQ: Low EQ Frequency
04 00 1D#	0bbbbbbb	2,,,200 = 20,,,2000Hz
04 00 1E	0aaaaaaa	EQ: Low EQ Q
04 00 1F#	0bbbbbbb	3,,,100 = 0.3,,,10.0
04 00 20	0aaaaaaa	EQ: Mid EQ Gain
04 00 21#	0bbbbbbb	-12,,,12dB
04 00 22	0aaaaaaa	EQ: Mid EQ Frequency
04 00 23#	0bbbbbbb	20,,,800 = 200,,,8000Hz
04 00 24	0aaaaaaa	EQ: Mid EQ Q
04 00 25#	0bbbbbbb	3,,,100 = 0.3,,,10.0
04 00 26	0aaaaaaa	EQ: High EQ Type
04 00 27#	0bbbbbbb	0,1 = Shelving, Peaking
04 00 28	0aaaaaaa	EQ: High EQ Gain
04 00 29#	0bbbbbbb	-12,,,12dB
04 00 2A	0aaaaaaa	EQ: High EQ Frequency
04 00 2B#	0bbbbbbb	14,,,200 = 1.4,,,20.0kHz
04 00 2C	0aaaaaaa	EQ: High EQ Q
04 00 2D#	0bbbbbbb	3,,,100 = 0.3,,,10.0
04 00 2E	0aaaaaaa	EQ: Out Level
04 00 2F#	0bbbbbbb	0,,,100
04 00 30	00	(Réservé)
:	:	
04 00 7F	00	

✧ Algorithme 27 Voice Transfomer (EFX1 ou EFX3)

04 00 0E	0aaaaaaa	Voice Transfomer SW
04 00 0F#	0bbbbbbb	0,1 = Off,On
04 00 10	0aaaaaaa	Reverb SW
04 00 11#	0bbbbbbb	0,1 = Off,On
04 00 12	0aaaaaaa	Fader Edit SW
04 00 13#	0bbbbbbb	0,1 = Off,On
04 00 14	0aaaaaaa	MIDI Control SW
04 00 15#	0bbbbbbb	0,1 = Off,On
04 00 16	0aaaaaaa	Voice Transfomer: Robot SW
04 00 17#	0bbbbbbb	0,1 = Off,On
04 00 18	0aaaaaaa	Voice Transfomer: Chromatic Pitch
04 00 19#	0bbbbbbb	-12,,,36
04 00 1A	0aaaaaaa	Voice Transfomer: Fine Pitch
04 00 1B#	0bbbbbbb	-100,,,100
04 00 1C	0aaaaaaa	Voice Transfomer: Chromatic Formant
04 00 1D#	0bbbbbbb	-12,,,12
04 00 1E	0aaaaaaa	Voice Transfomer: Fine Formant
04 00 1F#	0bbbbbbb	-100,,,100
04 00 20	0aaaaaaa	Voice Transfomer: Mix Balance
04 00 21#	0bbbbbbb	0,,,100
04 00 22	0aaaaaaa	Reverb: Reverb Time
04 00 23#	0bbbbbbb	1,,,100 = 0.1,,,10.0sec
04 00 24	0aaaaaaa	Reverb: Pre Delay
04 00 25#	0bbbbbbb	0,,,200msec
04 00 26	0aaaaaaa	Reverb: Density
04 00 27#	0bbbbbbb	0,,,100
04 00 28	0aaaaaaa	Reverb: Effect Level
04 00 29#	0bbbbbbb	0,,,100
04 00 2A	0aaaaaaa	MIDI Control: Bend Range
04 00 2B#	0bbbbbbb	0,,,12 = 0ff,1,,,12
04 00 2C	0aaaaaaa	MIDI Control: Portamento
04 00 2D#	0bbbbbbb	0...100 = Off,1,,,100
04 00 2E	00	(Réservé)
:	:	
04 00 7F	00	

✧ Algorithme 28 Vocoder 2 (EFX1 or EFX3)

04 00 0E	0aaaaaaa	Chorus SW
04 00 0F#	0bbbbbbb	0,1 = Off,On
04 00 10	0aaaaaaa	Vocoder: Envelope Mode
04 00 11#	0bbbbbbb	0,,,2 = Sharp,Soft,Long
04 00 12	0aaaaaaa	Vocoder: Pan Mode
04 00 13#	0bbbbbbb	0,,,3 = Mono,Stereo,L->R,R->L
04 00 14	0aaaaaaa	Vocoder: Hold
04 00 15#	0bbbbbbb	0,1 = Off,MIDI
04 00 16	0aaaaaaa	Vocoder: Mic Sens
04 00 17#	0bbbbbbb	0,,,100
04 00 18	0aaaaaaa	Vocoder: Synth Input Level
04 00 19#	0bbbbbbb	0,,,100
04 00 1A	0aaaaaaa	Vocoder: Voice Char Level 1
04 00 1B#	0bbbbbbb	0,,,100
04 00 1C	0aaaaaaa	Vocoder: Voice Char Level 2
04 00 1D#	0bbbbbbb	0,,,100
04 00 1E	0aaaaaaa	Vocoder: Voice Char Level 3
04 00 1F#	0bbbbbbb	0,,,100
04 00 20	0aaaaaaa	Vocoder: Voice Char Level 4
04 00 21#	0bbbbbbb	0,,,100
04 00 22	0aaaaaaa	Vocoder: Voice Char Level 5
04 00 23#	0bbbbbbb	0,,,100
04 00 24	0aaaaaaa	Vocoder: Voice Char Level 6
04 00 25#	0bbbbbbb	0,,,100
04 00 26	0aaaaaaa	Vocoder: Voice Char Level 7
04 00 27#	0bbbbbbb	0,,,100
04 00 28	0aaaaaaa	Vocoder: Voice Char Level 8
04 00 29#	0bbbbbbb	0,,,100
04 00 2A	0aaaaaaa	Vocoder: Voice Char Level 9
04 00 2B#	0bbbbbbb	0,,,100

04 00 2C 04 00 2D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Vocoder: Voice Char Level 10 0,,,100
04 00 2E 04 00 2F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Vocoder: Voice Char Level 11 0,,,100
04 00 30 04 00 31#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Vocoder: Voice Char Level 12 0,,,100
04 00 32 04 00 33#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Vocoder: Voice Char Level 13 0,,,100
04 00 34 04 00 35#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Vocoder: Voice Char Level 14 0,,,100
04 00 36 04 00 37#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Vocoder: Voice Char Level 15 0,,,100
04 00 38 04 00 39#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Vocoder: Voice Char Level 16 0,,,100
04 00 3A 04 00 3B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Vocoder: Voice Char Level 17 0,,,100
04 00 3C 04 00 3D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Vocoder: Voice Char Level 18 0,,,100
04 00 3E 04 00 3F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Vocoder: Voice Char Level 19 0,,,100
04 00 40 04 00 41#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Vocoder: Mic High Pass Filter 9,,,200 = Thru,1.0,,,20.0kHz
04 00 42 04 00 43#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Vocoder: Mic High Pass Filter Pan 1,,,127 = L63,,,R63
04 00 44 04 00 45#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Vocoder: Mic Mix 0,,,100
04 00 46 04 00 47#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Vocoder: Noise Suppressor Threshold 0,,,100
04 00 48 04 00 49#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Chorus: Rate 1,,,100 = 0.1,,,10.0Hz
04 00 4A 04 00 4B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Chorus: Depth 0,,,100
04 00 4C 04 00 4D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Chorus: Pre Delay 0,,,50ms
04 00 4E 04 00 4F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Chorus: Mix Balance 0,,,100
04 00 50 : 04 00 7F	00 : 00	(Réservé) :

✧ Algorithme 29 Mic Simulator

04 00 0E 04 00 0F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Link SW 0,1 = Off,On
04 00 10 04 00 11#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Mic Converter Ach SW 0,1 = Off,On
04 00 12 04 00 13#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Bass Cut Ach SW 0,1 = Off,On
04 00 14 04 00 15#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Distance Ach SW 0,1 = Off,On
04 00 16 04 00 17#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Limiter Ach SW 0,1 = Off,On
04 00 18 04 00 19#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Mic Converter Bch SW 0,1 = Off,On
04 00 1A 04 00 1B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Bass Cut Bch SW 0,1 = Off,On
04 00 1C 04 00 1D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Distance Bch SW 0,1 = Off,On
04 00 1E 04 00 1F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Limiter Bch SW 0,1 = Off,On
04 00 20 04 00 21#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Mic Converter Ach: Input 0,,,4 = DR-20,SmlDy,HedDy,MinCn,Flat
04 00 22 04 00 23#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Mic Converter Ach: Output 0,,,6 = SmlDy,VocDy,LrgDy,SmlCn, LrgCn,VntCn,Flat
04 00 24 04 00 25#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Mic Converter Ach: Phase 0,1 = Normal,Inverse
04 00 26 04 00 27#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Bass Cut Ach: Bass Cut Frequency 1,,,200 = Thru,20,,,2000Hz
04 00 28 04 00 29#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Distance Ach: Proximity Effect -12,,,+12
04 00 2A 04 00 2B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Distance Ach: Timelag 0,,,1000 = 0,,,3000cm
04 00 2C 04 00 2D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Limiter Ach: Detect HPF Frequency 1,,,200 = Thru,20,,,2000Hz
04 00 2E 04 00 2F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Limiter Ach: Level -60,,,24dB
04 00 30 04 00 31#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Limiter Ach: Threshold -60,,,0dB
04 00 32 04 00 33#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Limiter Ach: Attack 0,,,100
04 00 34 04 00 35#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Limiter Ach: Release 0,,,100
04 00 36 04 00 37#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Mic Converter Bch: Input 0,,,4 = DR-20,SmlDy,HedDy,MinCn,Flat
04 00 38 04 00 39#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Mic Converter Bch: Output 0,,,6 = SmlDy,VocDy,LrgDy,SmlCn, LrgCn,VntCn,Flat
04 00 3A 04 00 3B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Mic Converter Bch: Phase 0,1 = Normal,Inverse
04 00 3C 04 00 3D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Bass Cut Bch: Bass Cut Frequency 1,,,200 = Thru,20,,,2000Hz
04 00 3E 04 00 3F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Distance Bch: Proximity Effect -12,,,+12
04 00 40 04 00 41#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Distance Bch: Timelag 0,,,1000 = 0,,,3000cm
04 00 42 04 00 43#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Limiter Bch: Detect HPF Frequency 1,,,200 = Thru,20,,,2000Hz
04 00 44 04 00 45#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Limiter Bch: Level -60,,,24dB
04 00 46 04 00 47#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Limiter Bch: Threshold -60,,,0dB
04 00 48 04 00 49#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Limiter Bch: Attack 0,,,100
04 00 4A 04 00 4B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Limiter Bch: Release 0,,,100
04 00 4C : 04 00 7F	00 : 00	(Réservé) :

* Si Mic Converter Input = MinCn, Output sera réglé sur SmlDy ou LrgCn.

* Si Link SW = On, Bch correspond à Ach.

✧ Algorithme 30 3 Band Isolator

04 00 0E 04 00 0F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Isolator SW 0,1 = Off,On
04 00 10 04 00 11#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Isolator High Volume -60,,,+4dB
04 00 12 04 00 13#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Isolator Middle Volume -60,,,+4dB
04 00 14 04 00 15#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Isolator Low Volume -60,,,+4dB
04 00 16 04 00 17#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Isolator Anti Phase Middle Switch 0,1 = Off,On
04 00 18 04 00 19#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Isolator Anti Phase Middle Level 0,,,100
04 00 1A 04 00 1B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Isolator Anti Phase Low Switch 0,1 = Off,On
04 00 1C 04 00 1D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Isolator Anti Phase Low Level 0,,,100
04 00 1E : 04 00 7F	00 : 00	(Réservé) :

✧ Algorithme 31 Tape Echo 201

04 00 0E 04 00 0F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Tape Echo SW 0,1 = Off,On
04 00 10 04 00 11#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Tape Echo Mode Select 0,,,6 = 1,,,7
04 00 12 04 00 13#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Tape Echo Repeat Rate 0,,,100
04 00 14 04 00 15#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Tape Echo Intensity 0,,,100
04 00 16 04 00 17#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Tape Echo Effect Level 0,,,100
04 00 18 04 00 19#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Tape Echo Direct Level 0,,,100
04 00 1A 04 00 1B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Tape Echo Tone Bass -100,,,100
04 00 1C 04 00 1D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Tape Echo Tone Treble -100,,,100
04 00 1E 04 00 1F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Tape Echo Tape Head S Pan 1,,,127 = L63,,,R63
04 00 20 04 00 21#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Tape Echo Tape Head M Pan 1,,,127 = L63,,,R63

04 00 22 04 00 23#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Tape Echo Tape Head L Pan 1,,,127 = L63,,,R63
04 00 24 04 00 25#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Tape Echo Tape Distortion 0,,,100
04 00 26 04 00 27#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Tape Echo Wah Flutter Rate 0,,,100
04 00 28 04 00 29#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Tape Echo Wah Flutter Depth 0,,,100
04 00 2A : 04 00 7F	00 : 00	(Réservé)

✧ **Algorithme 32 Analog Flanger**

04 00 0E 04 00 0F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Analog Flanger SW 0,1 = Off,On
04 00 10 04 00 11#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Analog Flanger Mode 0,,,3 = FL1,FL2,FL3,CHO
04 00 12 04 00 13#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Analog Flanger Feedback 0,,,100
04 00 14 04 00 15#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Analog Flanger Modulation Rate 0,,,100
04 00 16 04 00 17#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Analog Flanger Modulation Depth 0,,,100
04 00 18 04 00 19#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Analog Flanger Modulation Frequency 0,,,100
04 00 1A 04 00 1B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Analog Flanger Channel B Modulation 0,1 = Nor,Inv
04 00 1C 04 00 1D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Analog Flanger Channel A Phase 0,1 = Nor,Inv
04 00 1E 04 00 1F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Analog Flanger Channel B Phase 0,1 = Nor,Inv
04 00 20 : 04 00 7F	00 : 00	(Réservé)

✧ **Algorithme 33 Analog Phaser**

04 00 0E 04 00 0F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Analog Phaser SW 0,1 = Off,On
04 00 10 04 00 11#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Analog Phaser Mode 0,1 = 4STAGE,8STAGE
04 00 12 04 00 13#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Analog Phaser Frequency 0,,,100
04 00 14 04 00 15#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Analog Phaser Resonance 0,,,100
04 00 16 04 00 17#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Analog Phaser LFO 1 Rate 0,,,100
04 00 18 04 00 19#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Analog Phaser LFO 1 Depth 0,,,100
04 00 1A 04 00 1B#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Analog Phaser LFO 1 Channel B Mod 0,1 = Nor,Inv
04 00 1C 04 00 1D#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Analog Phaser LFO 2 Rate 0,,,100
04 00 1E 04 00 1F#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Analog Phaser LFO 2 Depth 0,,,100
04 00 20 04 00 21#	0aaaaaaa 0bbbbbbb	Analog Phaser LFO 2 Channel B Mod 0,1 = Nor,Inv
04 00 22 : 04 00 7F	00 : 00	(Réservé)

● Données de Piste de Synchro

Adresse de départ	Données	Contenu et remarques
08 00 00 08 00 01 08 00 02 08 00 03	0000aaaa 0000bbbb 0000cccc 0000dddd	Sync Track Data 1 aaaabbbbccccdddd
08 00 04 08 00 05 08 00 06 08 00 07	0000aaaa 0000bbbb 0000cccc 0000dddd	Sync Track Data 2 aaaabbbbccccdddd
08 00 08 : 0F 7f 7B	0000aaaa : 0000dddd	Sync Track Data 3 : Sync Track Data 32767
0F 7F 7C 0F 7F 7D 0F 7F 7E 0F 7F 7F	0000aaaa 0000bbbb 0000cccc 0000dddd	Sync Track Data 32768 aaaabbbbccccdddd

3. MIDI Machine Control

■ Détails du MIDI Machine Control

● STOP (MCS)

Statut	Octet de données	Statut
F0H	7FH,Dev,06H,01H	F7H

Octet	Description
F0H	Statut du message SysEx
7FH	Entête temps réel du message SysEx universel
Dev	Device ID (ou 7FH)
06H	Message de commande MMC
01H	STOP (MCS)
F7H	EOX (Fin de Message SysEx)

Si le device ID du message est le même que celui de l'appareil récepteur ou 7FH, le VS-1680 s'arrête immédiatement. Si la touche [STOP] a été appuyée, le VS-1680 transmet en tant que device ID 7FH.

● PLAY (MCS)

Statut	Octet de données	Statut
F0H	7FH,Dev,06H,02H	F7H

Octet	Description
F0H	Statut du message SysEx
7FH	Entête temps réel du message SysEx universel
Dev	Device ID (ou 7FH)
06H	Message de commande MMC
02H	PLAY (MCS)
F7H	EOX (Fin de Message SysEx)

Si le device ID du message est le même que celui de l'appareil récepteur ou 7FH, le VS-1680 passe en mode Lecture. Il ne transmet pas ce message.

● DEFERRED PLAY (MCS)

Statut	Octets de données	Statut
F0H	7FH,Dev,06H,03H	F7H

Octet	Description
F0H	Statut du message SysEx
7FH	Entête temps réel du message SysEx universel
Dev	Device ID (ou 7FH)
06H	Message de commande MMC
03H	DEFERRED PLAY (MCS)
F7H	EOX (Fin de Message SysEx)

Si le device ID du message est le même que celui de l'appareil récepteur ou 7FH, le VS-1680 passe en mode Lecture après l'opération Locate. Si la touche [PLAY] a été appuyée, le VS-1680 transmet en tant que device ID 7FH.

● FAST FORWARD (MCS)

Statut	Octets de données	Statut
F0H	7FH,Dev,06H,03H	F7H

Octet	Description
F0H	Statut du message SysEx
7FH	Entête temps réel du message SysEx universel
Dev	Device ID (ou 7FH)
06H	Message de commande MMC
03H	DEFERRED PLAY (MCS)
F7H	EOX (Fin de Message SysEx)

Si le device ID du message est le même que celui de l'appareil récepteur ou 7FH, le VS-1680 passe en mode Avance Rapide. Il ne transmet pas ce message.

● REWIND (MCS)

Statut	Octets de données	Statut
F0H	7FH,Dev,06H,05H	F7H

Octet	Description
F0H	Statut du message SysEx
7FH	Entête temps réel du message SysEx universel
Dev	Device ID (ou 7FH)
06H	Message de commande MMC
05H	REWIND (MCS)
F7H	EOX (Fin de Message SysEx)

Si le device ID du message est le même que celui de l'appareil récepteur ou 7FH, le VS-1680 passe en mode Rembobinage. Il ne transmet pas ce message.

● RECORD STROBE

Statut	Octets de données	Statut
F0H	7FH,Dev,06H,06H	F7H

Octet	Description
F0H	Statut du message SysEx
7FH	Entête temps réel du message SysEx universel
Dev	Device ID (ou 7FH)
06H	Message de commande MMC
06H	RECORD STROBE
F7H	EOX (Fin de Message SysEx)

Si le device ID du message est le même que celui de l'appareil récepteur ou 7FH, le VS-1680 passe dans le mode suivant.

1. Le VS-1680 passe en mode Lecure.
   Commence à enregistrer les pistes dont le statut est le mode record standby.

2. Le VS-1680 passe en mode Stop.
   Comnence à relire, et commence à enregistrer les pistes dont le statut est le mode record standby.

Si la touche [REC] a été appuyée en dehors d'un mode d'enregistrement, le VS-1680 transmet en tant que device ID 7FH.

● RECORD EXIT

Statut	Octets de données	Statut
F0H	7FH,Dev,06H,07H	F7H

Octet	Description
F0H	Statut du message SysEx
7FH	Entête temps réel du message SysEx universel
Dev	Device ID (ou 7FH)
06H	Message de commande MMC
07H	RECORD EXIT
F7H	EOX (Fin de Message SysEx)

Si le device ID du message est le même que celui de l'appareil récepteur ou 7FH, le VS-1680 quitte le mode d'enregistrement. Si la touche [REC] a été appuyée pendant l'enregistrement, le VS-1680 transmet en tant que device ID 7FH.

● MMC RESET

Statut	Octets de données	Statut
F0H	7FH,Dev,06H,0DH	F7H

Octet	Description
F0H	Statut du message SysEx
7FH	Entête temps réel du message SysEx universel
Dev	Device ID (ou 7FH)
06H	Message de commande MMC
0DH	MMC RESET
F7H	EOX (Fin de Message SysEx)

Si le device ID du message est le même que celui de l'appareil récepteur ou 7FH, le VS-1680 réinitialise tous les canaux de communication relatifs au MMC. Lorsqu'il est mis sous tension, le VS-1680 transmet en tant que device ID 7FH.

● WRITE

Statut	Octets de données	Statut
F0H	7FH,Dev,06H,40H,ccH,ddH,eeH,,,ffH,,,	F7H

Octet	Description
F0H	Statut du message SysEx
7FH	Entête temps réel du message SysEx universel
Dev	Device ID (ou 7FH)
06H	Message de commande MMC
40H	WRITE
ccH	Octets d'Informations suivant la commande
ddH	Nom du champ d'Information à remplir
eeH	Format du champ d'Information
:	:
ffH	Noms des champs et données
:	:
F7H	EOX (Fin de Message SysEx)

Si le device ID du message est le même que celui de l'appareil récepteur ou 7FH, le VS-1680 écrit les données dans le champ d'information spécifié. Il ne transmet pas ce message.

● MASKED WRITE

Statut	Octets de données	Statut
F0H	7FH,Dev,06H,41H,04H,ddH,eeH,ffH,ggH	F7H

Octet	Description
F0H	Statut du message SysEx
7FH	Entête temps réel du message SysEx universel
Dev	Device ID (ou 7FH)
06H	Message de commande MMC
41H	MASKED WRITE
04H	Nombre d'octets suivant la commande
ddH	Nom du champ d'Information à remplir de type masqué
eeH	Numéro de l'octet à écrire dans la Bit Map
ffH	Emplacement du bit dans l'octet de la bit map à changer
ggH	Nouvelles données à écrire dans l'octet de la bit map spécifié
F7H	EOX (Fin de Message SysEx)

Si le device ID du message est le même que celui de l'appareil récepteur ou 7FH, le VS-1680 écrit les données dans l'octet de la bit map spécifié. Il ne transmet pas ce message.

● LOCATE (MCP)

❍ Format 1 - LOCATE [I/F]

Statut	Octets de données	Statut
F0H	7FH,Dev,06H,44H,02H,00H,nnH	F7H

Octet	Description
F0H	Statut du message SysEx
7FH	Entête temps réel du message SysEx universel
Dev	Device ID (ou 7FH)
06H	Message de commande MMC
44H	LOCATE(MCP)
02H	Nombre d'octets
00H	sous-commande "I/F"
nnH	Champ d'information (08H, 09H, 0AH, 0BH, 0CH, 0DH, 0EH, 0FH)
F7H	EOX (Fin de Message SysEx)

Si le device ID du message est le même que celui de l'appareil récepteur ou 7FH, le VS-1680 se place à la position temporelle mémorisée dans le champ d'information spécifié. Il ne transmet pas ce message.

❍ **Format 2 - LOCATE [TARGET]**

Statut	Octets de données	Statut
F0H	7FH,Dev,06H,44H,06H,01H,hrH,mnH,scH,frH,ffH	F7H

Octet	Description
F0H	Statut du message SysEx
7FH	Entête temps réel du message SysEx universel
Dev	Device ID (ou 7FH)
06H	Message de commande MMC
44H	LOCATE (MCP)
06H	Nombre d'octets
01H	sous-commande "TARGET"
hrH, mnH, scH, frH, ffH	Heure standard avec Sub Frame
F7H	EOX (Fin de Message SysEx)

Si le device ID du message est le même que celui de l'appareil récepteur ou 7FH, le VS-1680 se place à la position temporelle sépciéifée, reçue de la commande.
Si une touche [LOC?] ou de Marqueur [PREVIOUS][NEXT] avec point mémorisé (effective) est appuyée, le VS-1680 transmet en tant que device ID 7FH.

● MOVE

Statut	Octets de données	Statut
F0H	7FH,Dev,06H,4CH,02H,ddH,ssH	F7H

Octet	Description
F0H	Statut du message SysEx
7FH	Entête temps réel du message SysEx universel
Dev	Device ID (ou 7FH)
06H	Message de commande MMC
4CH	MOVE
02H	Nombre d'octets
ddH	Nom du champ d'Information effectif de destination (08H,09H,0AH,0BH,0CH,0DH,0EH,0FH)
ssH	Nom du champ d'Information effectif Source (01H)
F7H	EOX (Fin de Message SysEx)

Si le device ID du message est le même que celui de l'appareil récepteur ou 7FH, le VS-1680 transfert les données du champ d'information source sélectionné vers le champ d'information de destination, si le nom des deux champs d'information est effectif. Le VS-1680 ne transmet pas ce message.

● Champ d'Information effectif

Voici la liste des champs d'Information effectifs du VS-1680.

Nom du champ d'information effectif de destination :

01H	SELECTED TIME CODE
08H	GP0 / LOCATE POINT
09H	GP1
0AH	GP2
0BH	GP3
0CH	GP4
0DH	GP5
0EH	GP6
0FH	GP7
4FH	TRACK RECORD READY

4. Annexes

● Tableau de conversion décimal/hexadécimal

(Les nombres hexadécimaux sont suivis d'un H.)
Dans la documentation MIDI, les valeurs de données et les adresses/tailles des messages SysEx etc. sont exprimées en valeurs héxadecimales pour chacun des 7 bits. Le tableau ci-dessous montre la correspondance avec les nombres décimaux.

dec	hex	dec	hex	dec	hex	dec	hex
0	00H	32	20H	64	40H	96	60H
1	01H	33	21H	65	41H	97	61H
2	02H	34	22H	66	42H	98	62H
3	03H	35	23H	67	43H	99	63H
4	04H	36	24H	68	44H	100	64H
5	05H	37	25H	69	45H	101	65H
6	06H	38	26H	70	46H	102	66H
7	07H	39	27H	71	47H	103	67H
8	08H	40	28H	72	48H	104	68H
9	09H	41	29H	73	49H	105	69H
10	0AH	42	2AH	74	4AH	106	6AH
11	0BH	43	2BH	75	4BH	107	6BH
12	0CH	44	2CH	76	4CH	108	6CH
13	0DH	45	2DH	77	4DH	109	6DH
14	0EH	46	2EH	78	4EH	110	6EH
15	0FH	47	2FH	79	4FH	111	6FH
16	10H	48	30H	80	50H	112	70H
17	11H	49	31H	81	51H	113	71H
18	12H	50	32H	82	52H	114	72H
19	13H	51	33H	83	53H	115	73H
20	14H	52	34H	84	54H	116	74H
21	15H	53	35H	85	55H	117	75H
22	16H	54	36H	86	56H	118	76H
23	17H	55	37H	87	57H	119	77H
24	18H	56	38H	88	58H	120	78H
25	19H	57	39H	89	59H	121	79H
26	1AH	58	3AH	90	5AH	122	7AH
27	1BH	59	3BH	91	5BH	123	7BH
28	1CH	60	3CH	92	5CH	124	7CH
29	1DH	61	3DH	93	5DH	125	7DH
30	1EH	62	3EH	94	5EH	126	7EH
31	1FH	63	3FH	95	5FH	127	7FH

* Les valeurs décimales telles que canaux MIDI, bank select et program change sont exprimées avec une unité de plus que les valeurs indiquées dans la colonne décimale.
* Un octet de 7 bits peut exprimer des données sur 128 pas. Pour les données nécesitant une précision plus grande, il faut utiliser deux octets ou plus. Par exemple, deux nombres hexadécimaux aa bbH exprimant deux octets de 7 bits pourront indiquer une valeur de aa x 128 + bb.
* Dans le cas de valeurs avec un signe ±, 00H = -64, 40H = ±0 et 7FH = +63, afin que l'expression décimale soit 64 moins la valeur donnée dans le tableau ci-dessust. Dans le cas de deux types, 00 00H = -8192, 40 00H = ±0 et 7F 7FH = +8191.
* Les données intitulées "nibbled" sont exprimées en hexadécimal en unités de 4 bits. Un valeur représentée par un nibble de 2 octet 0a 0bH aura une valeur de a x 16 + b.

<Ex.1> Que signifie 5AH en système décimal ?
5AH = 90 selon le tableau ci-dessus.

<Ex.2>Dans le système décimal à quoi correspond 12034H en hexadécimal sur 7 bits ?
12H = 18, 34H = 52 selon le tableau ci-dessus. Soit 18 x 128 + 52 = 2356.

<Ex.3> Dans le système décimal à quoi correspond 0A 03 09 0D en système nibble ?
0AH = 10, 03H = 3, 09H = 9, 0DH = 13 selon le tableau ci-dessus.
Soit ((10 x 16 + 3) x 16 + 9) x 16 + 13 = 41885.

<Ex. 4> Dans le système nibble à quoi correspond 1258 en système decimal ?

```
16)1258
16)  78 ... 10
16)   4 ... 14
       0 ... 4
```

0 = 00H, 4 = 04H, 14 = 0EH, 10 = 0AH selon le tableau ci-dessus. Soit 00 04 0E 0AH.

● Exemple de messages SysEx et calcul de Checksum

Dans les messages de système exclusif Roland (DT1), une somme de contrôle ou checksum est ajoutée à la fin des données transmises (en face de F7) pour vérifier que le message a été reçu correctement. La valeur du checksum est définie par l'adresse et les données (ou taille) du message SysEx à transmettre.

✧ **Comment calculer le checksum (nombres Hexadécimaux indiqués par un H)**

La somme de contrôle (Checksum) est une valeur dans laquelle les 7 bits de poids faible, de l'adresse, de la taille et la somme de contrôle elle-même doivent être égales à 0. Si le message SysEx à transmettre est du type aa bb ccH et que les données sont du type dd ee ffH,

aa + bb + cc + dd + ee + ff = sum
sum / 128 = quotient et rest
Si le reste est 0, 0 = checksum
Si le reste est différent de 0, 128 - reste = checksum

Commande MIDI Machine Control (MMC), Champs d'Information / Références de réponse

● Commandes reconnues

Commande	Action
01H STOP	STOP
02H PLAY	PLAY
03H DEFERRED PLAY	PLAY
04H FAST FORWARD	FF
05H REWIND	REW
06H RECORD STROBE	REC / PUNCH IN
07H RECORD EXIT	PUNCH OUT
0DH MMC RESET	RESET
40H WRITE	Ecrit dans les champs d'Information
41H MASKED WRITE	Définit les les champs d'InformationTrack Status
44H 00H LOCATE I/F	LOCATE (Lecture du Locateur)
44H 01H LOCATE TARGET	LOCATE (Temps spécifié)
4CH MOVE	Passe d'un champ d'Information à un autre

● Commandes transmises

Commande	Action
01H STOP	STOP
03H DEFERRED PLAY	PLAY
06H RECORD STROBE	REC / PUNCH IN
07H RECORD EXIT	PUNCH OUT
0DH MMC RESET	RESET
44H 01H LOCATE TARGET	LOCATE

● Champs d'Information valables / Réponse

Champ d'Information	Interprétation	Commandes valables
01H SELECTED TIME CODE	Temps actuel	MOVE(FROM)
08H GP0 / LOCATE POINT	Locator 1	MOVE(FROM), MOVE(TO), WRITE
09H GP1	Locator 2	MOVE(FROM), MOVE(TO), WRITE
0AH GP2	Locator 3	MOVE(FROM), MOVE(TO), WRITE
0BH GP3	Locator 4	MOVE(FROM), MOVE(TO), WRITE
0CH GP4	Locator 5	MOVE(FROM), MOVE(TO), WRITE
0DH GP5	Locator 6	MOVE(FROM), MOVE(TO), WRITE
0EH GP6	Locator 7	MOVE(FROM), MOVE(TO), WRITE
0FH GP7	Locator 8	MOVE(FROM), MOVE(TO), WRITE
4FH TRACK RECORD READY	Track Status	MASKED WRITE, WRITE

Fiche d'Implémentation MIDI

Modèle: VS-1680
Workstation studio numérique

Date : 27 Jan. 1998
Version : 1.00

Fonction		Transmis	Reconnu	Remarques
Canal	Par défaut	1 à 16	1 à 16	
de Base	Modifié	1 à 16 *1	**********	
	Par défaut	Mode 3	Mode 3	
Mode	Messages	X	X	
	Modifié	**********	X	
Numéro		1 à 127 *1	o *10	
de Note	N° Réels joués	**********	36 à 84, 36 à 60	
Vélocité	Note On (Enfoncement)	1 à 127 *1	X	
	Note Off (Relâchement)	X 9nH, v=0	X	
After	Par touche (Polyphonique)	o *12	X	
Touch	Par canal	X	X	
Pitch Bend		X	o *10	
	0, 32	X	o	Bank Select
	3	o	o	Track Status *2
	6, 38	x	o	Data Entry LSB, MSB *2
Control	7, 68	o	o	Mix Send/Master Level *2
Change	10, 70	o	o	Mix Send/Master Pan *2
(Changement	12, 71	o	o	EQ L Freq. *2
de Contrôle)	13, 72	o	o	EQ L Gain *2
	14, 73	o	o	EQ M Freq. *2
	15, 74	o	o	EQ M Gain *2
	16, 75	o	o	EQ M Q *2
	17, 76	o	o	EQ H Freq. *2
	18, 77	o	o	EQ H Gain *2
	19, 78	o	o	FX1 Send Level *2
	20, 79	o	o	FX1 Send Pan *2
	21, 80	o	o	FX2 Send Level *2
	22, 81	o	o	FX2 Send Pan *2
	23, 82	o	o	FX3 Send Level *2
	24, 83	o	o	FX3 Send Pan *2

25, 84	o		o			FX4 Send Level *2
26, 85	o		o			FX4 Send Pan *2
27, 86	o		o			AUX Send Level *2
28, 87	o		o			AUX Send Pan *2
29, 88	o		o			Mix Offset Level *2
30, 89	o		o			Mix Offset Bal *2
30	X		o			Hold *2 *11
96, 97	X		o			Dat INc, Dec *2
98, 99	X		o			NRPN LSB, MSB *2
102	o		o			Monitor Level *2
103	o		o			Monitor Bal *2
Program (Changt. de programme)	X		0	*3		
Change N° réels	**********		0 à 99			Effets n° 0 à 99
	**********		0 à 7			Scènes n° 1 à 8
Système exclusif	o	*4	o	*5	*6	
Quarter Frame	o	*7	o	*7		
Système Song Position	o	*8	X			
Commun Song Select	X		X			
Accord (Tune)	X		X			
Sytème Horloge	o	*8	o	*9		
Temps réel Commandes	o		o			
All sound off	X		X			
Messages Reset all controllers	X		X			
Auxiliaires Local On/Off	X		X			
All notes Off	X		X			
Active Sensing	X		X			
System Reset	X		X			

Notes :

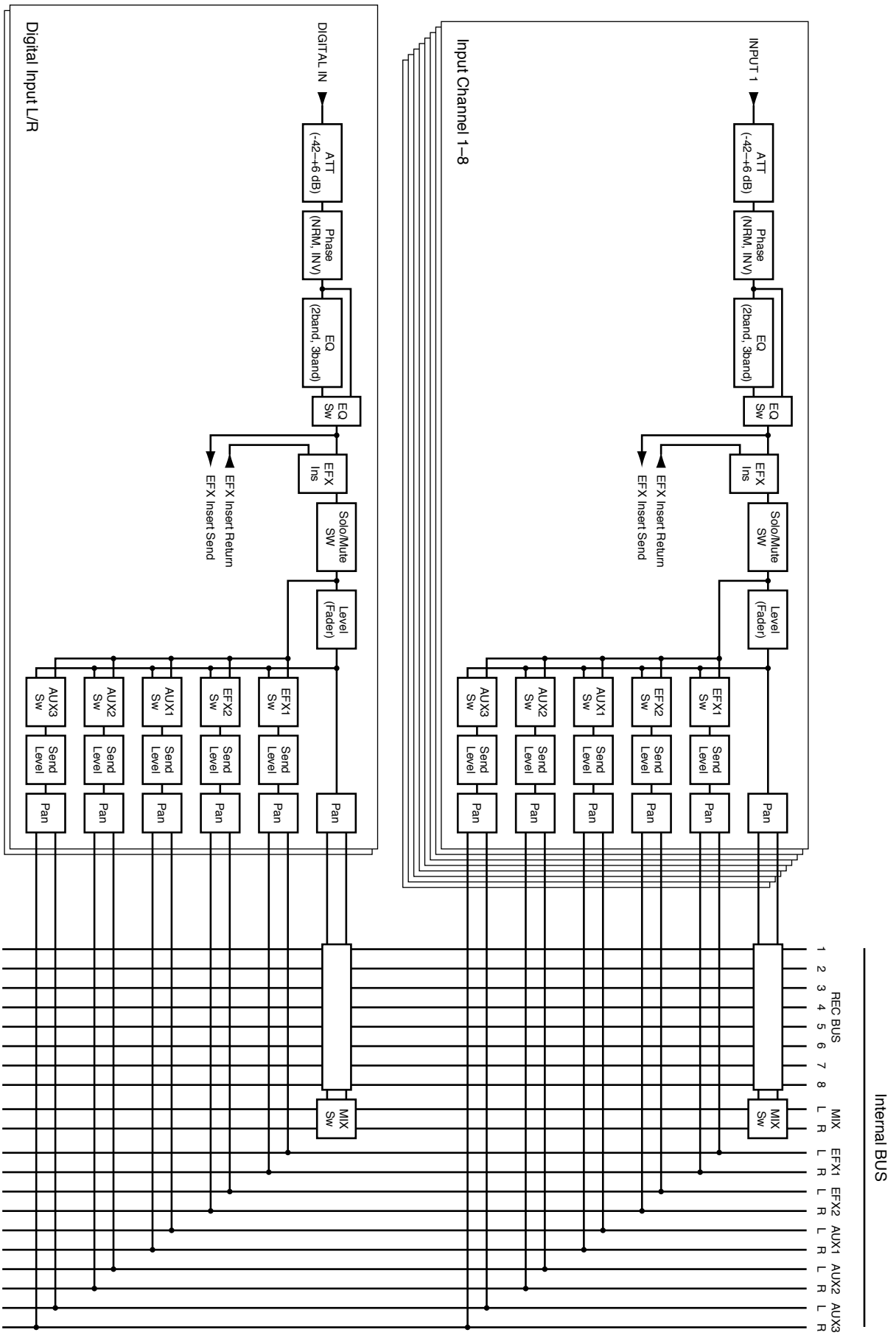
*1 Métronome MIDI uniquement
*2 MIDI:Type Ct r= uniquement C.C
*3 Effet si Cnl MIDI = 1, 2, 3, 4 Scène si Cnl MIDI = 16
*4 MIDI: SysEX Tx= ON uniquement
*5 MIDI: SysEX Rx= ON uniquement
*6 Si MIDU: Type Ctrl = Excl, MIXER Set et MMC
*7 Syn:Gen. = MTC uniquement
*8 Syn:Gen. = MIDIclk ou SyncTr uniquement
*9 Sync Track en enregistrement uniquement
*10 Si Algorithme 27 (Voice Transformer) sélectionné et MIDI Control Sw = ON
*11 Si Algorithme 28 (Vocoder2) sélectionné et HOLD = MIDI
*12 Transmet la valeur du vumètre en fonction de la valeur de Level Meter Tx via MIDI. Cnl MIDI = 16 (défini).

Mode 1 : OMNI ON, POLY
Mode 2 : OMNI OFF, POLY
Mode 2 : OMNI ON, MONO
Mode 4 : OMNI OFF, MONO
o : Oui
X : Non

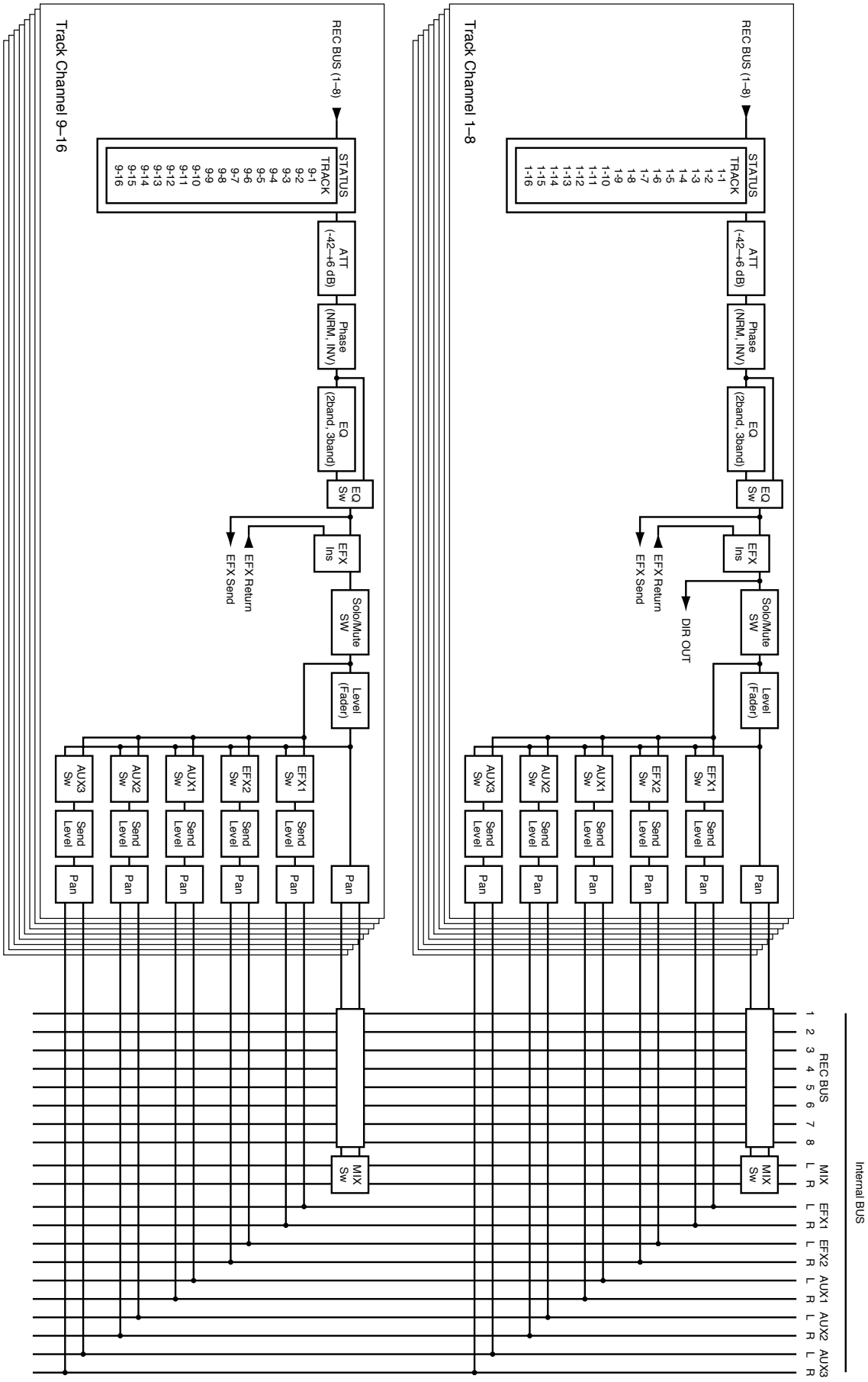
Le fonctionnement de la console est transmis et reçu via les messsages de Control Change MIDI. Donc, les séquenceurs General MIDI peuvent enregistrer ou relire facilement les commandes de fonctionnement de la console. Le VS-1680 utilise certains numéros de Control Change pour les paramètres qui diffèrent du standard MIDI.

Schéma de principe de la section Console

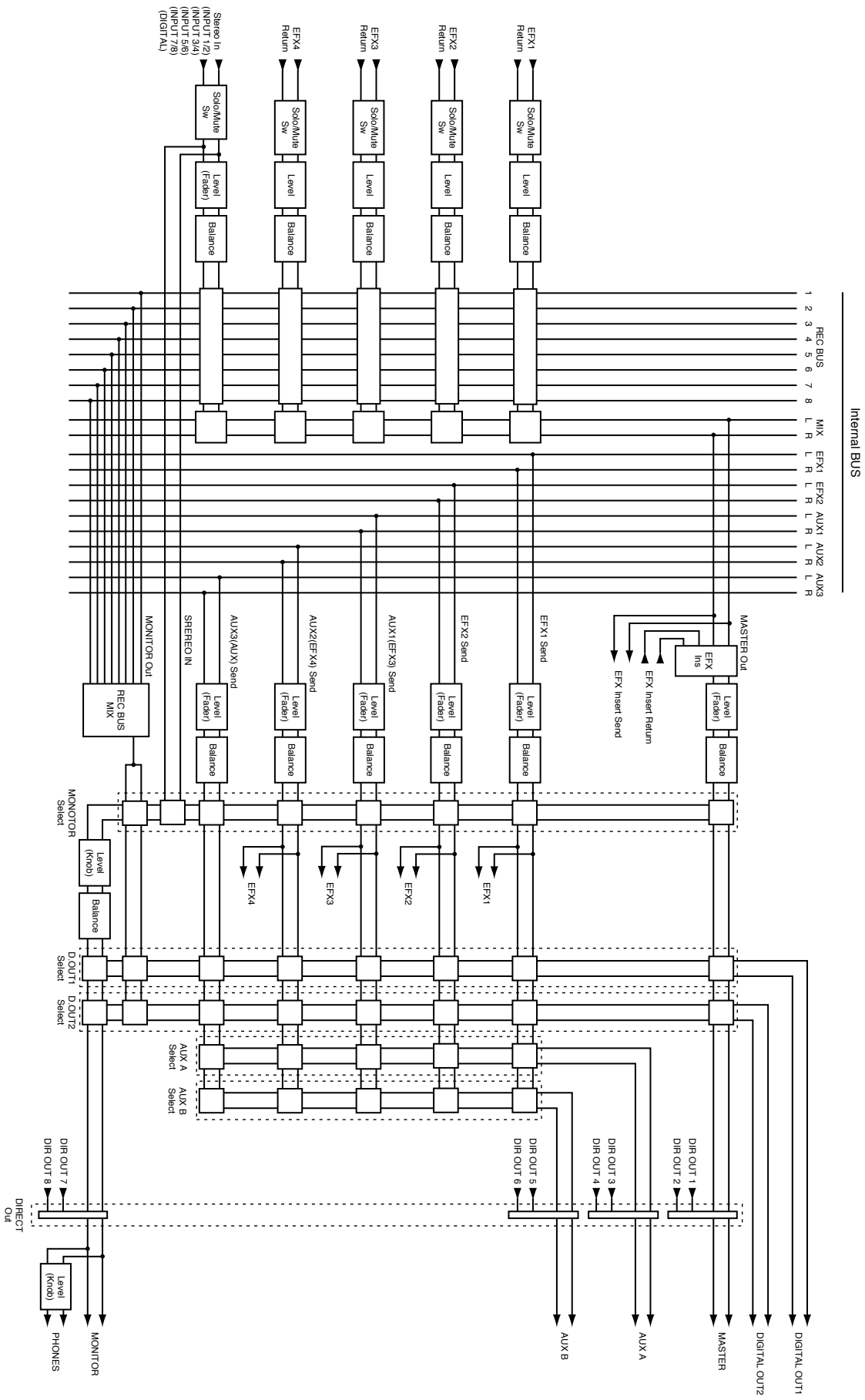
Console d'entrée (Input Mixer)



Console retour piste (Track Mixer)



Bloc Master


Stereo In (INPUT 1/2) (INPUT 3/4) (INPUT 5/6) (INPUT 7/8) (DIGITAL)
EFX4 Return
EFX3 Return
EFX2 Return
EFX1 Return
Solo/Mute Sw
Level (Fader)
Level
Balance
Internal BUS
1 2 3 4 5 6 7 8 REC BUS
L R MIX
L R EFX1
L R EFX2
L R AUX1
L R AUX2
L R AUX3
MONITOR Out
SRERE0 IN
AUX3(AUX) Send
AUX2(EFX4) Send
AUX1(EFX3) Send
EFX2 Send
EFX1 Send
MASTER Out
EFX Ins
EFX Insert Send
EFX Insert Return
REC BUS MIX
MONOTOR Select
Level (Knob)
EFX4
EFX3
EFX2
EFX1
D.OUT1 Select
D.OUT2 Select
AUX A Select
AUX B Select
DIR OUT 8
DIR OUT 7
DIR OUT 6
DIR OUT 5
DIR OUT 4
DIR OUT 3
DIR OUT 2
DIR OUT 1
DIRECT Out
PHONES
MONITOR
AUX B
AUX A
MASTER
DIGITAL OUT2
DIGITAL OUT1

Glossaire

Alimentation de la terminaison
C'est ainsi que l'on nomme l'alimentation fournie à une terminaison externe de type actif.

Alimentation Fantôme (Phantom Power)
C'est une méthode d'alimentation de micros à condensateur qui consiste à fournir l'énergie par le câble du micro. En général, l'alimentation fantôme interne à une table de mixage fournit un courant de 6-48 volts (DC). Fournir une alimentation fantôme à un micro dynamique, un système d'écoute audio ou d'autres équipements peut les abimer. Ne basculez l'interrupteur d'alimentation fantôme sur "on" que si vous connectez un microphone à condensateur nécessitant une telle alimentation ; sinon, coupez la.

CD-R
Abréviation de Disque Compact Enregistrable (Compact Disc Recordable). Il s'agit d'un système permettant de lire et d'écrire des CD similaires aux CD musicaux ou aux CD-ROM. Un graveur CD-R permet d'écrire une seule fois sur ces disques.
Cependant, tant qu'un disque n'a pas été finalisé et qu'il reste suffisamment d'espace libre, le graveur de CD-R peut ajouter des données. On les désigne parfois sous le terme de "Write Once CD" (CD inscriptible une fois) ou similaire.

CD-RW
Abréviation de Disque Compact Réenregistrable (Compact Disc Rewritable). C'est un système qui permet de créer des disques qui peuvent être lus comme des CD normaux (CD musicaux ou CD-ROM). Bien qu'il ressemble au système CD-R en ce qu'il utilise un graveur spécifique, les disques qu'il produit peuvent être réenregistrés autant de fois que l'on veut. Cependant, les disques CD-RW ne peuvent être utilisés avec le CDR-88.

COSM
Abréviation de Composite Object Sound Modeling (modélisation sonore d'objets composites). C'est une technologie qui combine plusieurs modèles sonores pour créer de nouveaux sons. Elle a été utilisée pour la première fois dans le VG-8 V-Guitar System de Roland. Par exemple, les sons créés sur le VG-8 résultent d'une variété de modèles sonores (éléments) comme les micros, le corps de la guitare, l'ampli de guitare, le micro, le haut-parleur, etc.

DAT
Abréviation de cassette audio-numérique (Digital Audio Tape). On appelle ainsi le système qui permet d'enregistrer numériquement le son sur cassette mais aussi les cassettes elles-mêmes. En plus du signal audio-numérique, toutes les informations relatives au morceau sont enregistrées ce qui incluent les données concernant la piste en cours, son début, les informations qui protègent du piratage, etc.

Disques durs amovibles
Les lecteurs de disques qui permettent de changer de disques, comme les lecteurs Zip, sont appelés "lecteurs de disques amovibles".

Extinction (Shutdown)
De façon à éteindre le VS-1680 de façon sûre, vous devez d'abord vous assurer que les données musicales ont été sauvées sur disque dur, et que les têtes de ce disque ont été parquées. Cette procédure est appelé extinction.

Finalisation
C'est l'opération qui écrit la TOC (table des matières) sur un CD Audio préparé. Tandis que des additions et des changements peuvent être apportés à un CD qui n'a pas été finalisé, de tels disques ne sont pas lisibles par une platine CD normale.

Formants
Un formant est un élément important qui détermine le caractère d'une voix humaine. C'est une harmonique dont l'emplacement dans le spectre sonore est déterminé par la taille des cordes vocales.
Les harmoniseurs (ou pitch shifters) conventionnels modifient la hauteur d'une façon qui change également l'emplacement des formants (qui, par nature, ne changent pas). Par exemple, quand on monte la hauteur sur un harmoniseur conventionnel, une "voix de canard" est produite comme si les cordes vocales avaient rapetissées, et quand la hauteur est baissée, une "voix de géant" est produite, comme si les cordes vocales s'étaient allongées.
Le modificateur de voix (Voice transformer) modifie la hauteur de base et le formant séparément, ce qui permet de créer un nombre importants de types de voix différents.

Format NTSC
Le NTSC est un format pour la télévision couleur qui est utilisé au Japon, aux Etats Unis et dans d'autres pays. Les cassettes enregistrées au format NTSC ne peuvent être lues par un magnétoscope PAL/SECAM.

Format SECAM/PAL
Les formats SECAM et PAL sont des formats de télévision couleur utilisés en Europe et ailleurs. Les cassettes enregistrées au format SECAM ou PAL ne peuvent être lues par un magnétoscope NTSC.

Frame (Image)
Similaire à une image individuelle de bobine de film, les images qui se succèdent rapidement pour générer une image vidéo animée sont aussi appelées "frame". Près de trente "frames" sont utilisées chaque seconde. Quand un enregistreur sur disque dur, un séquenceur ou un autre appareil est synchronisé avec un équipement vidéo, il est généralement convenu qu'il y aura une image tous les trentièmes de seconde.

GPI
GPI est l'abréviation d'Interface Générale (General Purpose Interface). Il s'agit d'un jack de contrôle que l'on trouve sur les appareils vidéo grand public ou professionnels comme les bancs de montage vidéo ou les générateurs de titres. En connectant ce jack de contrôle au jack "Foot switch" du VS-1680 et en mettant le paramètre "Foot Switch Assign" sur "GPI", le périphérique connecté sera capable de déclencher ou de stopper la lecture du VS-1680

GUITAR (Hi-Z)
Il s'agit d'une entrée jack à haute-impédance qui permet de brancher directement une guitare électrique.

IDE
IDE est l'abréviation de Integrated Device and Electronics. C'est un standard de transmission d'informations qui est utilisé par les disques durs des ordinateurs récents. Les disques durs de la série HDP88 (vendus séparément) qui peuvent être installés dans le VS-1680 sont compatibles IDE.

Lecteur Zip
Le Zip est un format de lecteur de disque standardisé par Iomega Corporation. Les disques qui peuvent être utilisés pour lire et écrire des données avec un lecteur Zip sont appelés des disquettes Zip. Similaires à des disquettes de 3,5 pouces pour ce qui est de la taille et la facilité d'utilisation, une disquette Zip peut stocker 100 Mo de données.

Minutes/piste
Il s'agit de la durée disponible pour l'enregistrement d'un signal Mono sur une seule piste.

MMC
MMC est l'abréviation de MIDI Machine Control. C'est une règle qui définit la façon dont les messages Systèmes Exclusifs peuvent être utilisés pour contrôler plusieurs enregistreurs à partir d'un seul appareil. Le VS-1680 reconnaît le MMC. En plus du déclenchement ou de l'arrêt de la lecture et de l'avance rapide, vous pouvez sélectionner aussi les pistes à enregistrer, etc.

Morceau en cours
Le morceau en cours d'enregistrement, de lecture ou d'édition est appelé morceau courant.

MTC
MTC est l'abréviation de MIDI Time Code. C'est un groupe de messages qui sont échangés par deux périphériques MIDI pour se synchroniser. A la différence des messages d'horloges MIDI (MIDI Clock), le MTC spécifie un temps absolu. Comme le code SMPTE, le MTC supporte différents types de frames. Si vous désirez utiliser le MTC pour synchroniser deux périphériques, les deux doivent utiliser le même type de frames.

RSS
RSS signifie Roland Sound System. C'est un effet qui permet à une source sonore d'être placée dans l'espace tridimensionnel même si le système d'écoute est stéréo. Le son peut être placé devant, dessus, derrière, sur les côtés et même sous l'auditeur.

S/P DIF
S/P DIF signifie Sony/Philips Digital Interface Format. Ce sont des spécifications qui concernent l'émission et la réception de signaux audionumériques. Le VS-1680 comporte des connecteurs coaxiaux au format S/P DIF.

SCMS
SCMS est l'abréviation de Serial Copy Management System (Système de gestion de copie en série). C'est une fonction qui protège les possesseurs de droits d'auteur en interdisant l'enregistrement de données numériques sur plus de deux générations. Quand une connexion numérique est effectuée entre deux périphériques, les données audionumériques sont transmises en même temps que des données SCMS. Des données audionumériques qui contiennent ces données SCMS ne pourront être enregistrées à nouveau via une connexion numérique.

SCSI
SCSI signifie Small Computer System Interface. C'est une méthode de transmission de données qui permet le transfert de grandes quantités d'informations en peu de temps. Comme le VS-1680 a un connecteur SCSI, des périphériques SCSI externes comme des disques durs ou des lecteurs de disques durs amovibles, etc. peuvent être connectés.

SMPTE (time code)
C'est un format de signal défini par l'organisation américaine SMPTE (Society of Motion Picture and Television Engineers) qui sert à synchroniser des

appareils vidéo et audio. L'adresse de chaque image d'une animation vidéo s'écrit de la façon suivante : "heures :minutes :secondes :frames". Le nombre de frames (ou images) par seconde est variable.

Terminaison active

Il s'agit d'un type de terminaison placé à chaque extrêmité d'une chaîne SCSI. C'est une addition à la norme SCSI-2. Les terminaisons actives se distinguent des terminaisons traditionnelles en ce qu'elles fournissent une meilleure stabilité aux périphériques SCSI, améliorant donc les performances de transmission du signal.

TOC

TOC est l'abréviation de Table of Contents (Table des matières). C'est une partie des disques CD-R qui contient des informations telles que la longueur des morceaux, les temps de fin, la séquence, etc. Si les morceaux d'un CD et leur durée sont affichés quand le CD audio est placé dans une platine CD, c'est parce qu'ils sont lus dans la TOC. La TOC est enregistrée différemment des données musicales, son principal intérêt résidant dans le temps d'accès, chaque début de morceau pouvant être atteint instantanément.

Caractéristiques techniques

VS-1680
Workstation Studio numérique 24 bits

Pistes

Pistes: 16
Pistes virtuelles:256 (16 pistes virtuelles par piste)

* *Un max. de 8 peuvent être enregistrées simultanément, et 16 peuvent être relues simultanément.*

Capacité utile maximum

128 Goctets:
2 G octets (capacité) x 8 (partitions) x 8 (lecteurs disque dur)

Mémoire interne

Songs: 200 (par partition)

Egaliseur

HI, MID, LOW (16 voies)
HI, LOW (26 voies)

Modes d'enregistrement

Multipiste Pro (MTP)
Mastering (MAS)
Multipiste 1 (MT1)
Multipiste 2 (MT2)
Live 1 (LIV1)
Live 2 (LIV2)

Traitement du signal

Conversion AD : 20 bits, suréchantillonnage 64 fois
Conversion DA : 20 bits, suréchantillonnage 128 fois
Traitement interne: 24 bits (section Console)

Fréquence d'échantillonnage

48,0 kHz - 44,1 kHz - 32,0 kHz

* *La fréquence d'échantillonnage peut être réglée de 22.00 à 50.48 kHz (maximum) grâce à la fonction Vari-pitch .*

Réponse en fréquence

Fréquence d'échantillonnage
48.0 kHz: 20 Hz–22 kHz (+0.2 dB/-0.2 dB)
44.1 kHz: 20 Hz–20 kHz (+0.2 dB/-0.2 dB)
32.0 kHz: 20 Hz–14 kHz (+0.2 dB/-0.2 dB)

Distortion Harmonique Totale (SENS d'ENTRÉE : 0 dBu, niveau de sortie nominal 1 kHz)

0.005 % ou moins (mode Enreg.: MTP)
0.003 % ou moins (mode Enreg.: MAS)

Durée d'enregistrement (avec 2 Goctets et pour 1 piste

Mode Enreg.	Fréq. d'échantillonnage 48.0 kHz	44.1 kHz	32.0 kHz
MTP	742 mn	808 mn	1114 mn
MAS	370 mn	404 mn	556 mn
MT1	742 mn	808 mn	1114 mn
MT2	990 mn	1078 mn	1484 mn
LIV1	1188 mn	1292 mn	1782 mn
LIV2	1484 mn	1616 mn	2228 mn

* *Les durées d'enregistrement indiquées ci-dessus sont approximatives. Elles peuvent être légèrement différentes en fonction des caractéristiques du disque dur et du nombre de morceaux créés.*

Niveau d'entrée nominal (variable)

Input 1–2: -50– +4 dBu
maximum +26 dBu:symétrique,
maximum +20 dBu:asymétrique
Input 3–8: -50– +4 dBu
maximum +26 dBu:symétrique,
maximum +20 dBu:asymétrique
Guitar (Hi-Z): -50– +4 dBu
maximum +26 dBu:symétrique,
maximum +20 dBu:asymétrique

Impédance d'entrée

Input 1–2: 30 k ohms
Input 3–8: 30 k ohms
Guitar (Hi-Z): 500 k ohms

Niveau de sortie nominal

Master Out: 0 dBu
AUX A (L, R): 0 dBu
AUX B (L, R): 0 dBu
Monitor Out: 0 dBu

Impédance de sortie

Master Out: 1 k ohm
AUX A (L, R): 1 k ohm
AUX B (L, R): 1 k ohm
Monitor Out: 1 k ohm
Casque: 22 ohms

Impédance de charge recommandée

Master Out: 10 k ohms ou plus
AUX A (L, R): 10 k ohms ou plus
AUX B (L, R): 10 k ohms ou plus
Monitor Out: 10 k ohms ou plus
Casque: 8–50 ohms

Niveau de bruit résiduel (entrée chargée avec 1 k ohm, INPUT SENS = LINE, IHF-A, typ.)

Master Out: -82 dBu ou moins
AUX A (L, R): -82 dBu ou moins
AUX B (L, R): -82 dBu ou moins
Monitor Out: -82 dBu ou moins

Connecteurs d'interface

SCSI: type DB-25
Digital I/O: Coaxial, Optique (compatible S/P DIF)

Écran

LCD graphique 320 x 240 points, (rétroéclairé)

Connecteurs

Connecteur SCSI (DB-25 type)
Prises MIDI (IN, OUT/THRU)
Jack Input 1–2 (type XLR, symétrique, alimentation fantôme)
Jack Input 3–8 (type 6,35 mm, TRS symétrique)
Jack Guitar (Hi-Z) (type 6,35 mm)
Connecteurs Digital In (types coaxial et optique)
Connecteurs Digital Out (types coaxial et optique)
Jack Foot Switch (type 6,35 mm)
Prise casque (type 6,35 mm stéréo)
Jack AUX A Send L/R (type RCA)
Jack AUX B Send L/R (type RCA)
Jack Master Out L/R (type RCA)
Jack Monitor Out L/R (type RCA)

Alimentation

AC 117 V, AC 230 V ou AC 240 V

Consommation électrique

33 W (avec disque dur interne)

Dimensions

554 (L) x 336 (P) x 109 (H) mm

Poids

6.3 kg (sans le disque dur interne)

Accessoires

Cordon d'alimentation
Livret "Prise en Main"
Mode d'emploi
Livret "Annexes"

Options

Lecteur de disque dur interne : Série HDP88 (installé d'origine pour la France)
Cartes d'extenion d'effets (2) : VS8F-2

(0 dBu = 0.775 V rms)

* *Dans un souci constant d'amélioration de nos produits, ces caractéristiques et/ou l'apparence de l'appareil sont sujettes à modifications sans préavis.*

Index

R: N° de page du Mode d'Emploi A: N° de page des Annexes

Index (des mots)

(A)

Accès aléatoire....R27
Accès séquentiel....R27
Affichage graphique....R16
Alarme (fonction....R189
Alimentation de la terminaison....A5, A63
Analog Franger....A109, A127
Analog Phase....A109, A128
Archivage sur CD-R....R125
Archivage sur DAT....R141
Automix....R153

(B)

Bande Master....R80
Bus d'effet....R24, R106
Bus d'enregistrement....R24
Bus Mix....R24
Casque....R18, R144

(C)

CD Player (fonction)....R123
Choruss RSS....A86
Coaxial....R19, R74, R140
Compression/expansion temporelle....R90
Compu-Mix....R199
Connecteur numérique Digital In....R19, R71
Console d'entrée....R22, R61
Contraste....R17
Control Change (messages)....R139, A4
Couplage stéréo....R62, R161

(D)

DAT....R80, R140
DCC....R140
Delay....A82, A111
Delay RSS....A86
Départ/retour d'effet....R30, R106
Direct Out....R20, R111, A5
Disque amovible....R5, A64
Disque CD-R....R120
Drop Frame....R129
Dual Compressor/Limiter....A95

(E)

Édirion destructrice....R27
Édition non destructrice....R27
Effet....R30, R103, A74, A81
Égaliseur....R75, R106
Égaliseur graphique 10 bandes....A102, A122
Égaliseur paramétrique 4 bandes....A101, A122
Enregistrement en boucle....R66
Enregistrement numérique sur disque....R27
Error Level (niveau d'erreur de synchro)....R130, R139
Esclave....R130, R192
Événement....R22
Extinction....R32, A64

(F)

Fader de voie....R15, R26
Fader Edit....A124
Fader Match....R155, R182
Fiche d'Implémentation MIDI....A58
Filtre RMF (Real Time Modify)....A100, A121
Finalize....R122, A63
Flanger analogique....A109, A127
Foot switch (pédale)....R64, R183
Formatage du disque....R111
Frame....R128, A63
Fréquence d'échantillonnage....R58, R120
Fusion de piste....R77, R121

(G)

Gate Reverb (Réverb à porte)....A96, A119
GPI....R64, R183
Gradation....R154
Guitar Amp Simulator....A92, A115
Guitar multi 1....A87
Guitar multi 2....A88
Guitar multi 3....A89

(H)

Horloge MIDI....R131
Hum Canceler....A103, A123

(I)

IDE....R13, A64
Initialisation (formatage) du disque....R111
Initialisation (Console/Système)....R189
Insert....R72, R103
Isolateur 3 bandes....A108, A126

(L)

Lecteur CD....R74, R123
Lecteur en cours....R20
Lecteur Zip....R111, A64
Lo-fi Processor....A100, A121
Locateur....R36, R37
Locator Bank....R37

(M)

Marqueur....R36, R38
Mask Fader....R156
MD....R80, R140
Message de note....R116, A4
Message exclusif....R192, R193
Messages de Control Change....R139, A4
Messages de Program Change....R138, A4
Mic Simulator....A107
Micro Edit....R156
MIDI....R128, A4
Mixage final....R80
MMC (MIDI Machine Control)....R191, A64
Mode d'enregistrement....R58
Morceau en cours....R32, A63
Morceau (Song)....R21
MTC (MIDI Time Code)....R128, A64
Multi Tap delay....A97
Mute....R159

(N)

Noise Suppressor (Supresseur de bruit)....A115
Nom du DAT....R143
Non-drop frame....R129
Numéro de piste....R124

(O)

Optique....R19, R74, R140
Overdubbing....R68

(P)

Partition....R20
Patch....R108, A74
Peak (en cloche, type d'égaliseur)....R76, A110
Pédale....R64, R183
Phaser analogique....A109, A128
Phrase....R21
Phrase Copy (Copie de phrase)....R93
Phrase Delete (Effacement de phrase)....R99
Phrase Move (Déplacement de phrase)....R96
Phrase Name (Nommer une phrase)....R102
Phrase New (Nouvelle phrase)....R101
Phrase Split (Scinder une phrase)....R100
Piste....R21
Piste de synchro....R131, R164
Piste virtuelle....R29, R68
Playlist....R21, R179
Post (niveau post-fader)....R177
Pre (niveau pré-fader)....R177
Preview....R151
Prise....R21
Processeur d'effets externe....R204
Program Change (messages)....R138, A4
Punch In....R63
Punch Out....R63

(R)

Récupération depuis un CD-R....R126, R148
Récupération depuis un DAT....R143
Retour piste....R22, R121
Reverb 2....A99, A120
Réverbération....A81, A110
Rotary....A91, A117
RSS....R64, R85
RSS 2 voies....A85, A113

(S)

S/P DIF....R19, R74, A64
Sample Rate....R58, R120
Scène....R39, R138
SCMS....R5, A64
Scrub....R151
SCSI....R111, A5
Sélection du lecteur....R116
Shelving (à plateau, type d'égaliseur)....R76, A110
SMPTE (Time code)....R36, A65
Snapshot....R154
Solo (fonction)....R179
Song Arrange....R168
Song Combine....R170
Song Copy (Archivage)....R117
Song Copy (extraction d'archives)....R119, R148
Song Copy (Playable)....R114
Song Erase (Effacement de morceau)....R167
Song Export (Exportation de morceau)....R150
Song Import (Importation de morceau)....R148
Song Name (Nommer un morceau)....R58, R168
Song New (Nouveau morceau)....R58
Song Optimize (Optimisation)....R166
Song Protect (Protection du morceau)....R166
Song Split (Scinder un morceau)....R169
Source....R21
Source de synchro....R193, R195
Space Chorus....A100, A120
Statut....R36, R138
Stereo Delay Chorus....A83
Stereo Flanger....A94, A115
Stereo In....R162
Stereo Link....R62, R161
Stereo multi....A98
Stereo Phaser....A93, A116
Stereo Pitch Shifter Delay....A84, A113
Sub frame....R36

(T)

Table de Tempo R133, R164
Tap Marker (fonction) R36, R38
Tape Echo 201 .....A108, A127
Temps réel.....R155
Terminaison A5, A65
TOC (TDM).....R122, A65
Touches numériques.....R164, R184
Track Bouncing (Fusion de piste) R77, R121
Track Copy (Copie de piste).....R83
Track Cut (Couper une piste).....R88
Track Erase (Effacement de piste) R89
Track Exchange (Échange de piste).....R86
Track Import (Importation de piste) R92
Track Insert (Insertion de piste).....R87
Track Move (Déplacement de piste) R85
Track Name (Nommer une piste).....R91
Trim In (fonction).....R97
Trim Out (fonction) R98

(U)

Undo (Annuler).....R157

(V)

Vari-pitch R163
Vérification du DAT.....R146
Vérification du lecteur R174
Vitesse d'image R128
Vocal canceler (supresseur de voix) A104, A123
Vocal multi A90
Vocoder.....A85, A113
Vocoder 2.....A106, A124
Voice Transformer A105, A123
Voie R21
VS8F-1.....R13
VS8F-2.....R13, R103

(Z)

Zéro (retour à) R17
Zip (Disque).....R111
Zip (Lecteur).....R111, A64

Index (des inscriptions en face avant)

1 (START) R16, R83
2 (END) R16, R83
3 (FROM) R16, R83
4 (TO) R16, R83

AC IN....R18
AUTO PUNCH....R17, R65
AUTOMIX....R15, R154
AUX A L/R....R18, R173
AUX B L/R....R18, R173

BANK....R16, R37

CLEAR....R17, R38, R39, R41, R157
CONTRAST....R17

DIGITAL....R14, R25
DIGITAL IN 1/2....R19, R74, R144
DIGITAL OUT 1/2....R19, R80, R142

EDIT/SOLO....R15, R159
EFFECT 1/3 RTN....R14, R107
EFFECT 2/4 RTN....R14, R107
ENTER/YES....R17, R35
EXIT/NO....R17, R35
EXT SYNC....R17, R131, R193
EZ ROUTING....R15, R41, R44, R48, R52

F1 (SONG)....R16, R34
F2 (TRACK)....R16, R34
F3 (EFFECT A)....R16, R34
F4 (EFFECT B)....R16, R34
F5 (SYSTEM)....R16, R34
F6 (UTILITY)....R16, R34
FADER/MUTE....R15, R26, R160
FF (SONG END)....R17, R36
FOOT SWITCH....R18, R64, R138
FROM....R16, R151

GRADATION....R16, R154
GUITAR(Hi-Z)....R19, R60, A63

INPUT 1–8....R19, R60

LOOP....R17, R67

MASTER L/R....R18, R174
MIDI IN....R18, R130, R191, RR193, R197
MIDI OUT/THRU....R18, R129, R191, RR193, R197
MIDI/DISK....R5, R17
MONITOR L/R....R18, R172

NUMERICS/ASCII....R17, R164, R185
NEXT....R16, R38, R186

OUTPUT....R18, R172, R173, R174

PAGE (JUMP)....R16, R34, R153
PANE....R16, R177
PHANTOM +48V....R19, A64
PHONES....R18, R123
PLAY (DISPLAY)....R17, R31
PLAY (RESTART)....R17, R33
POWER....R18, R31
PREVIOUS....R16, R164, R185

REC (AUTOMIX REC)....R17, R61, R155
REW (SONG TOP)....R17, R36

SCENE....R17, R40, R110, R154
SCRUB....R16, R151
SCSI....R18, R111, R120, A5
SELECT/CH EDIT....R14, R15, R22
SHIFT....R17, R34, R184
SNAP SHOT....R16, R154
ST IN....R14, R162
STATUS....R15, R61
STOP (SHUT/EJECT)....R17, R32

TAP....R16, R38, R154
THRU....R16, R151
TIME/VALUE....R17, R35
TO....R16, R151

UNDO (REDO)....R17, R158

VARI PITCH....R17, R163

ZERO (STORE)....R17, R32, R62

Roland® VS-1680

Track Sheet (1)

Project _____ Artist _____ Client _____

Song Name _____ Date _____

☐ Internal ☐ Removable Backing up to _____

V-Tracks	Tracks 1	2	3	4	5	6	7	8
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								
13								
14								
15								
16								

LOCATOR	SCENE

Roland® VS-1680

Track Sheet (2)

V-Tracks	Tracks 9	10	11	12	13	14	15	16
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								
13								
14								
15								
16								

NOTES

Liste des “Patches Preset” VS8F-2

Après installation d’une ou de deux cartes VS8F-2 dans le VS-1680, vous avez accès aux effets figurant ci-dessous.

* *TYPE*

Snd/Rtn: Niveau du son direct (Direct Level) réglé à “0.” Connectez ce Patch au bus Effet.
Insert: Ce Patch mélange le son direct et le son avec effet. Insérez-le dans une voie.

* *Vous ne pouvez pas sélectionner les Patches preset P000 à P021, P080 et P097 pour EFX2 et EFX4. Ces Patches servent uniquement sur EFX1 ou EFX3.*

Réverbération (18 presets)

N°.	Nom du Patch	Algorithme	Type	Entrée	Commentaires
P000	RV:LargeHall	Reverb	Snd/Rtn	Mono	Réverbération d’une grande salle de concert.
P001	RV:SmallHall	Reverb	Snd/Rtn	Mono	Réverbération d’une petite salle.
P002	RV:Strings	Reverb	Snd/Rtn	Mono	Réverbération optimisée pour les aigus délicats des cordes.
P003	RV:PianoHall	Reverb	Snd/Rtn	Mono	Réverbération riche et chaude optimisée pour les pianos.
P004	RV:Orch Room	Reverb	Snd/Rtn	Mono	Réverbération d’une grande salle de banquet.
P005	RV:VocalRoom	Reverb	Snd/Rtn	Mono	Réverbération “room” pour les voix et les chœurs.
P006	RV:MediumRm	Reverb	Snd/Rtn	Mono	Réverbération d’une pièce chaude et naturellement spacieuse.
P007	RV:LargeRoom	Reverb	Snd/Rtn	Mono	Simulation de l’acoustique d’une grande pièce très réverbérante.
P008	RV:CoolPlate	Reverb	Snd/Rtn	Mono	Réverb à plaque brillante, très caractéristique.
P009	RV:Short Plt	Reverb	Snd/Rtn	Mono	Réverb à plaque plus courte.
P010	RV:Vocal Plt	Reverb	Snd/Rtn	Mono	Réverb optimisée pour les voix, claire et cristalline.
P011	RV:Soft Amb.	Reverb	Snd/Rtn	Mono	Réverb simulant une pièce ayant un minimum de réflexions.
P012	RV:Room Amb.	Reverb	Snd/Rtn	Mono	Réverbération naturelle de pièces ayant une bonne acoustique, convenant aux batteries et aux guitares.
P013	RV:Cathedral	Reverb	Snd/Rtn	Mono	Acoustique des très grandes églises, hautes de plafond.
P014	RV:Long Cave	Reverb	Snd/Rtn	Mono	Réverbération simulant des caves profondes.
P015	RV:GarageDr.	Reverb	Snd/Rtn	Mono	Réverb naturelle améliorant les sons composant la batterie.
P016	RV:Rock Kick	Reverb	Snd/Rtn	Mono	Réverb avec beaucoup de composants basse fréquence, pour les kicks rock.
P017	RV:RockSnare	Reverb	Snd/Rtn	Mono	Réverb riche et épaisse pour les caisses-claires rock.

Réverbération avec porte (4 presets)

N°	Nom du Patch	Algorithme	Type	Entrée	Commentaires
P018	RV:BriteGate	Gate Reverb	Snd/Rtn	Mono	Réverb à porte légèrement braillante.
P019	RV:Fat Gate	Gate Reverb	Snd/Rtn	Mono	Réverb dynamique avec médiums et basses puissants.
P020	RV:ReverseGt	Gate Reverb	Snd/Rtn	Mono	Porte inversée utilisée habituellement comme effet spécial.
P021	RV:PanningGt	Gate Reverb	Snd/Rtn	Mono	Effet spécial, réverb à porte allant de gauche à droite.

Delay (9 presets)

N°	Nom du Patch	Algorithme	Type	Entrée	Commentaires
P022	DL:Short Dly	Delay	Snd/Rtn	Mono	Effet d’ambiance ajoutant de la profondeur au son par “doubling”.
P023	DL:MediumDly	Delay	Snd/Rtn	Mono	Echo naturel optimisé pour les voix.
P024	DL:LongDelay	Delay	Snd/Rtn	Mono	Delay long pour les cuivres et solos de synthés analogiques.
P025	DL:AnalogDly	Delay	Snd/Rtn	Mono	Son analogique avec diminution progressive de la réinjection des aigus.
P026	DL:Tape Echo	Stereo Delay Chorus	Snd/Rtn	Stéréo	Echo de type magnéto à bande avec pleurage caractéristique.
P027	DL:Karaoke	Stereo Delay Chorus	Snd/Rtn	Stéréo	Réverbération intense améliorant efficacement les voix de karaoke.
P028	DL:Multi-Tap	Stereo Delay Chorus	Snd/Rtn	Stéréo	Réflexions spatiales utilisant l’emplacement du delay en divers points du champ stéréo.
P029	DL:MltTapAmb	Multi Tap Delay	Snd/Rtn	Mono	Effet d’ambiance utilisant 10 unités de delay courts.
P030	DL:Ping Pong	Multi Tap Delay	Snd/Rtn	Mono	Effet spécial utilisant un tap delay.

Voix (10 presets)

N°	Nom du Patch	Algorithme	Type	Entrée	Commentaires
P031	VO:Vocal Efx	Vocal Multi	Insert	Mono	Réglage de base pour l’enregistrement/mixage de voix.
P032	VO:JazzVocal	Vocal Multi	Insert	Mono	Réverb chaude recréant l’ambiance d’un club de jazz, convenant très bien aux voix.
P033	VO:RockVocal	Vocal Multi	Insert	Mono	Son traité par un limiteur/enhancer ainsi qu’effet d’unison.
P034	VO:Narration	Vocal Multi	Insert	Mono	Effet avec beaucoup de compression, pour la narration.
P035	VO:BigChorus	Vocal Multi	Insert	Mono	Effet spatial stéréo, comme si on augmentait le nombre de vocalistes.
P036	VO:Club DJ	Vocal Multi	Insert	Mono	Effet “DJ de discothèque” utilisant un pitch shifter pour rendre les voix plus basses.
P037	VO:AM-Radio	Vocal Multi	Insert	Mono	Effet avec beaucoup de compression et spectre de fréquences étroit.
P038	VO:PlusTwo	Stereo Pitch Shifter Delay	Insert	Stéréo	Effet spécial ajoutant deux voix ou plus grâce à un pitch shifter.
P039	VO:Robot Efx	Stereo Pitch Shifter Delay	Insert	Stéréo	Effet de film SF utilisant un pitch shifter.
P040	VO:Bull Horn	Guitar Multi 3	Insert	Mono	Effet simulant le son produit par un mégnaphone ou une veille radio.

Guitare (11 presets)

N°	Nom du Patch	Algorithme	Type	Entrée	Commentaires
P041	GT:Rock Lead	Guitar Multi 2	Insert	Mono	Son ayant une distortion marquée avec delay.
P042	GT:LA Lead	Guitar Multi 2	Insert	Mono	Son Lead Guitar avec légère compression et chorus.
P043	GT:MetalLead	Guitar Multi 1	Insert	Mono	Son Metal avec distorsion à très haut gain, dynamique.
P044	GT:Metal Jet	Guitar Multi 1	Insert	Mono	Distorsion avec effet métallique obtenu grâce au flanging.
P045	GT:CleanRthm	Guitar Multi 1	Insert	Mono	Son clair avec compression et chorus.
P046	GT:DIedClean	Vocal Multi	Insert	Mono	Son très clair, comme un enregistrement “brut de console”.
P047	GT:Delay Rif	Guitar Multi 2	Insert	Mono	Son avec delay à la croche pointée lorsqu’un riff à 120 est joué.
P048	GT:Acoustic	Vocal Multi	Insert	Mono	Optimisé pour les guitares électroacoustiques.
P049	GT:BluesDrv.	Guitar Multi 3	Insert	Mono	Son mordant saturé pour le blues et le R&R.
P050	GT:Liverpool	Guitar Multi 3	Insert	Mono	Son mordant typique du rock britannique des années 60.
P051	GT:Country	Guitar Multi 3	Insert	Mono	Son clair avec une compression et un delay marqués.

Simulateur d’ampli de guitare (9 presets)

N°	Nom du Patch	Algorithme	Type	Entrée	Commentaires
P052	GA:JazChorus	Guitar Amp Simulator	Insert	Mono	Ampli Roland JC-120. Plus authentique s’il est utilisé avec du chorus lors du mixage.
P053	GA:CleanTwin	Guitar Amp Simulator	Insert	Mono	Ampli combo à tube U.S. du type “black panel.”
P054	GA:Vin.Tweed	Guitar Amp Simulator	Insert	Mono	Saturation des amplis à tube U.S. des années 50.
P055	GA:BluesDrv.	Guitar Amp Simulator	Insert	Mono	Saturation mordant des anciens amplis anglais.
P056	GA:MatchLead	Guitar Amp Simulator	Insert	Mono	Ampli combo anglais “Hot-rodded”.
P057	GA:StudioCmb	Guitar Amp Simulator	Insert	Mono	Ampli favori des musiciens de studio de la fin des années 70.
P058	GA:JMP-Stack	Guitar Amp Simulator	Insert	Mono	Stacks anglais de la fin des années 60.
P059	GA:SLDN Lead	Guitar Amp Simulator	Insert	Mono	Ampli des années 80 réputé pour sa distorsion.

N°	Nom du Patch	Algorithme	Type	Entrée	Commentaires
P060	GA:5150 Lead	Guitar Amp Simulator	Insert	Mono	Gros ampli à tubes des groupes “Heavy metal” américains.

Basse (5 presets)

N°	Nom du Patch	Algorithme	Type	Entrée	Commentaires
P061	BS:DI’edBass	Vocal Multi	Insert	Mono	Légères limitation et égalisation optimisées, idéal pour les applications d’enregistrement ligne.
P062	BS:MikedBass	Guitar Amp Simulator	Insert	Mono	Enceinte avec quatre HP 12” reprise par un micro.
P063	BS:CompBass	Stereo Multi	Insert	Stéréo	Son surcompressé optimisé pour les slaps.
P064	BS:Auto Wah	Guitar Multi 2	Insert	Mono	Son de type bass synthé avec auto-wah, essentiel pour le funk des années 70 .
P065	BS:EFX Bass	Stereo Delay Chorus	Insert	Stéréo	Son optimisé pour les solos profonds et spacieux grâce au passage par le delay et le chorus.

Stéréo Multi (5 presets)

N°	Nom du Patch	Algorithme	Type	Entrée	Commentaires
P066	CL:Comp	Stereo Multi	Insert	Stéréo	Compression optimisée de type stéréo pour mixage broadcast.
P067	CL:Limiter	Stereo Multi	Insert	Stéréo	Effet pratique pour le mastering analogique, puisqu’il peut limiter les crêtes de signal.
P068	EQ:Loudness	Stereo Multi	Insert	Stéréo	Applique une courbe d’EQ accentuant légèrement les basses et les aigus.
P069	EQ:Fat Dance	Stereo Multi	Insert	Stéréo	Surcompression plus égalisation pour la Dance Music.
P070	EQ:ThinJingl	Stereo Multi	Insert	Stéréo	Limiteur et EQ pour diffusion radio FM et TV.

Chorus/Flanger/Phaser/Pitch Shifter (9 presets)

N°	Nom du Patch	Algorithme	Type	Entrée	Commentaires
P071	CH:Lt Chorus	Stereo Delay Chorus	Insert	Stéréo	Chorus stéréo naturel peu profond donnant un son cristalin et ample.
P072	CH:Deep Cho	Stereo Delay Chorus	Insert	Stéréo	Chorus stéréo intense ajoutant de la profondeur et de l’ampleur au son.
P073	CH:DetuneCho	Stereo Pitch Shifter Delay	Insert	Stéréo	Chorus avec Pitch-Shift désaccordé pour chaque canal.
P074	FL:LtFlanger	Stereo Flanger	Insert	Stéréo	Flanger stéréo avec une légère modulation.
P075	FL:Deep Fl	Stereo Flanger	Insert	Stéréo	Flanger stéréo plus profond donnant un son de Jet glissant.
P076	PH:Lt Phaser	Stereo Phaser	Insert	Stéréo	Phaser stéréo léger à 4 étages, pour les cordes synthé.
P077	PH:DeepPhase	Stereo Phaser	Insert	Stéréo	Phaser profond pour sons de pianos et clavinet électroniques.
P078	PS:-4thVoice	Vocal Multi	Insert	Mono	Ajoute un son à la quarte au son direct.
P079	PS:ShimmerUD	Stereo Pitch Shifter Delay	Insert	Stéréo	Effet spécial avec la hauteur du canal gauche augmentant et celle du canal droit baissant dans le temps.

Identique à l’algorithme (20 presets)

N°	Nom du Patch	Algorithme	Type	Entrée	Commentaires
P080	Reverb	Reverb	Snd/Rtn	Mono	(p. 81)
P081	Delay	Delay	Snd/Rtn	Mono	(p. 82)
P082	StDly-Chorus	Stereo Delay Chorus	Insert	Stéréo	(p. 83)
P083	StPS-Delay	Pitch Shifter Delay	Insert	Stéréo	(p. 84)
P084	Vocoder	Vocoder	Insert	Mono	(p. 85)
P085	2ch RSS	2ch RSS	Insert	2 canaux	(p. 85)
P086	Delay RSS	Delay RSS	Insert	Mono	(p. 86)
P087	Chorus RSS	Chorus RSS	Insert	Mono	(p. 86)

N°	Nom du Patch	Algorithme	Type	Entrée	Commentaires
P088	GuitarMulti1	Guitar Multi 1	Insert	Mono	(p. 87)
P089	GuitarMulti2	Guitar Multi 2	Insert	Mono	(p. 88)
P090	GuitarMulti3	Guitar Multi 3	Insert	Mono	(p. 89)
P091	Vocal Multi	Vocal Multi	Insert	Mono	(p. 90)
P092	Rotary	Rotary	Insert	Mono	(p. 91)
P093	GuitarAmpSim	Guitar Amp Simulator	Insert	Mono	(p. 92)
P094	St Phaser	Stereo Phaser	Insert	Stéréo	(p. 93)
P095	St Flanger	Stereo Flanger	Insert	Stéréo	(p. 94)
P096	DualComp/Lim	Dual Compressor/Limiter	Insert	2 canaux	(p. 95)
P097	Gate Reverb	Gate Reverb	Snd/Rtn	Mono	(p. 96)
P098	MultiTapDly	Multi Tap Delay	Insert	Mono	(p. 97)
P099	Stereo Multi	Stereo Multi	Insert	Stéréo	(p. 98)

Réverbération 2 (20 presets)

N°	Nom du Patch	Algorithme		Type	Entrée	Commentaires
P100	R2:LargeHall	Reverb2	Snd/Rtn	Mono		Réverbération de type grande salle de concert.
P101	R2:SmallHall	Reverb2	Snd/Rtn	Mono		Réverbération de type petite salle.
P102	R2:Strings	Reverb2	Snd/Rtn	Mono		Réverbération optimisée pour les aigus délicats des cordes.
P103	R2:PianoHall	Reverb2	Snd/Rtn	Mono		Réverbération riche et chaude optimisée pour les pianos.
P104	R2:Orch Room	Reverb2	Snd/Rtn	Mono		Réverbération d’une grande salle de banquet.
P105	R2:VocalRoom	Reverb2	Snd/Rtn	Mono		Réverbération de type salle pour les voix et les chœurs.
P106	R2:MediumRm	Reverb2	Snd/Rtn	Mono		Réverbération d’une pièce chaude et naturellement spacieuse.
P107	R2:LargeRoom	Reverb2	Snd/Rtn	Mono		Simulation de l’acoustique d’une grande pièce très réverbérante.
P108	R2:CoolPlate	Reverb2	Snd/Rtn	Mono		Réverb à plaque brillante, très caractéristique.
P109	R2:Short Plt	Reverb2	Snd/Rtn	Mono		Réverb à plaque plus courte.
P110	R2:Vocal Plt	Reverb2	Snd/Rtn	Mono		Réverb optimisée pour les voix, claire et cristalline.
P111	R2:Soft Amb.	Reverb2	Snd/Rtn	Mono		Réverb simulant une pièce ayant un minimum de réflexions.
P112	R2:Room Amb.	Reverb2	Snd/Rtn	Mono		Réverbération naturelle de pièces ayant une bonne acoustique, convenant aux batteries et aux guitares.
P113	R2:Cathedral	Reverb2	Snd/Rtn	Mono		Acoustique des très grandes églises, hautes de plafond.
P114	R2:Long Cave	Reverb2	Snd/Rtn	Mono		Réverbération simulant des caves profondes.
P115	R2:GarageDr.	Reverb2	Snd/Rtn	Mono		Réverb naturelle améliorant les sons composant la batterie.
P116	R2:Rock Kick	Reverb2	Snd/Rtn	Mono		Réverb avec beaucoup de composants basse fréquence, pour les kicks rock.
P117	R2:RockSnare	Reverb2	Snd/Rtn	Mono		Réverb riche et épaisse pour les caisses-claires rock.
P118	R2:BriteGte2	Reverb2	Snd/Rtn	Mono		Réverb à porte haute-densité, brillante. Réglez le seuil (Threshold).
P119	R2:Fat Gate2	Reverb2	Snd/Rtn	Mono		Réverb à porte haute-densité, chaude. Réglez le seuil (Threshold).

Simulateur de micro (22 presets)

N°	Nom du Patch	Algorithme	Type	Entrée	Commentaires
P120	MS:57→58	Mic Simulator	Insert	2 canaux	Convertit un micro D. normal en un micro pour voix. Bande médium/basse riche.
P121	MS:57→421	Mic Simulator	Insert	2 canaux	Convertit un micro D. normal en un gros micro D. Pour les batteries et les ampis de guitare.
P122	MS:57→451	Mic Simulator	Insert	2 canaux	Convertit un micro D. normal en un petit micro C. Pour guitare acoustique et cymbales.
P123	MS:57→87	Mic Simulator	Insert	2 canaux	Convertit un micro D. normal en un gros micro C. Pour les voix et les instruments acoustiques.
P124	MS:57→47	Mic Simulator	Insert	2 canaux	Convertit un micro D. normal en un micro C. vintage. Pour les voix et les instruments acoustiques.

N°	Nom du Patch	Algorithme	Type	Entrée	Commentaires
P125	MS:57→Line	Mic Simulator	Insert	2 canaux	Annule les caractéristiques d’un micro D. donnant le son d’une réponse en fréquences plate.
P126	MS:DR20→421	Mic Simulator	Insert	2 can.	Convertit un Roland DR-20 en un micro D. instrumental. Pour les batteries et les ampis de guitare.
P127	MS:DR20→451	Mic Simulator	Insert	2 can.	Convertit un Roland DR-20 en un petit micro C. Pour guitare acoustique et cymbales.
P128	MS:DR20→87	Mic Simulator	Insert	2 can.	Convertit un Roland DR-20 en un micro gros C. Pour les voix et les instruments acoustiques.
P129	MS:10→58	Mic Simulator	Insert	2 can.	Convertit un micro headset en un micro D. pour voix.
P130	MS:10→87	Mic Simulator	Insert	2 can.	Convertit un micro headset en un micro gros,C.
P131	MS:Mini→57	Mic Simulator	Insert	2 can.	Convertit un micro C. miniature en un micro D. normal.
P132	MS:Mini→87	Mic Simulator	Insert	2 can.	Convertit un micro C. miniature en un gros micro C
P133	MS:Kick&Snr1	Mic Simulator	Insert	2 can.	Pour la grosse caisse (canal G) et la caisse claire (canal Dl) d’une batterie (1).
P134	MS:Kick&Snr2	Mic Simulator	Insert	2 can.	Pour la grosse caisse (canal G) et la caisse claire (canal Dl) d’une batterie (2).
P135	MS:H.Hat&Tom	Mic Simulator	Insert	2 can.	Pour la charlestion (canal G) et le tom (canal D) d’une batterie.
P136	MS:Dr.OvrTop	Mic Simulator	Insert	2 can.	Patch permettant de placer les micros au-dessus des percussions, principalement les cymbales.
P137	MS:Dr.OvrAll	Mic Simulator	Insert	2 can.	Patch permettant de placer les micros au-dessus des percussions pour amplifier une batterie complète.
P138	MS:Ac.Guitar	Mic Simulator	Insert	2 can.	Pour guitare acoustique. InsertL: son clair, InsertR: son chaud.
P139	MS:StudioVcl	Mic Simulator	Insert	2 can.	Pour les voix. InsertL: naturel, InsertR: Rock.
P140	MS:StereoMic	Mic Simulator	Insert	2 can.h	Produit un décalage dans le son amplifié en stéréo, ce qui accentue son ampleur.
P141	MS:Ambience	Mic Simulator	Insert	2 can.	Simule des micros d’ambiance. Ajoute de la réverb et mixe avec le son d’origine.

* *micro D. : microphone dynamique*
* *micro C. : microphone à condensateur*

Egaliseur paramétrique (26 presets)

N°	Nom du Patch	Algorithme	Type	Entrée	Commentaires
P142	PEQ:BassDrum	Parametric Equalizer	Insert	Stéréo	Pour la grosse caisse. Réglez LowQ et HiG.
P143	PEQ:RockBD	Parametric Equalizer	Insert	Stéréo	Pour la grosse caisse. Son convenant au rock avec médium-graves accentués.
P144	PEQ:RockSD	Parametric Equalizer	Insert	Stéréo	Pour la caisse claire. Diminue les médium- graves et accentue l’attaque et les caisses claires.
P145	PEQ:RimShot	Parametric Equalizer	Insert	Stéréo	Pour rim shot. Accentue le feeling de l’attaque, typique d’un rim shot.
P146	PEQ:Toms	Parametric Equalizer	Insert	Stéréo	Pour les toms. Réglez LowF et LowMidF.
P147	PEQ:Hi Hat	Parametric Equalizer	Insert	Stéréo	Pour charleston rapide. Réglez la courbe en cloche avec HiMidG.
P148	PEQ:Cymbals	Parametric Equalizer	Insert	Stéréo	Pour les cymbales. Accentue la différence de tons entre les cymbales et renforce leur clarté.
P149	PEQ:Overhead	Parametric Equalizer	Insert	Stéréo	Pour la batterie. A utiliser pour l’amplification d’une batterie complète.
P150	PEQ:Bass 1	Parametric Equalizer	Insert	Stéréo	Pour basse électrique. Son de basse serré.
P151	PEQ:Bass 2	Parametric Equalizer	Insert	Stéréo	Pour basse électrique. Plus gros et avec plus de punch que B50. Pour le rock.
P152	PEQ:SlapBass	Parametric Equalizer	Insert	Stéréo	Pour basse électrique. Réglages accentuant les notes “tirées” en technique “slap”.

N°	Nom du Patch	Algorithme	Type	Entrée	Commentaires
P153	PEQ:Sax	Parametric Equalizer	Insert	Stéréo	Pour sax alto/soprano. Baisser HiG pour un son moelleux.
P154	PEQ:Bari.Sax	Parametric Equalizer	Insert	Stéréo	Pour sax bariton. Réglez LoMidF.
P155	PEQ:ElecGtr	Parametric Equalizer	Insert	Stéréo	Réglages permettant de mettre en avant la Lead Guitar dans un mixage.
P156	PEQ:NylonGtr	Parametric Equalizer	Insert	Stéréo	Accentue le timbre des cordes nylon. Ajustez le son de fret avec HiG.
P157	PEQ:BluesGtr	Parametric Equalizer	Insert	Stéréo	Ajoute une nuance délicate convenant au jeu du blues sur une guitare acoustique.
P158	PEQ:SlideGtr	Parametric Equalizer	Insert	Stéréo	Accentue les glissements d’une guitare acoustique. Réglez HiF.
P159	PEQ:LineGtr	Parametric Equalizer	Insert	Stéréo	Pour micros piezo. Réglez la brillance avec HiG.
P160	PEQ:Male	Parametric Equalizer	Insert	Stéréo	Améliore la qualité sonore des voix d’homme. Réglez HiG.
P161	PEQ:RockMale	Parametric Equalizer	Insert	Stéréo	Egaliseur ajoutant de l’énergie aux voix d’homme. Surtout pour le rock. Essayez avec Comp.
P162	PEQ:Female	Parametric Equalizer	Insert	Stéréo	Améliore la qualité sonore des voix de femme. Réglez LoMidG.
P163	PEQ:RockFeml	Parametric Equalizer	Insert	Stéréo	Egaliseur ajoutant de l’énergie aux voix de femme. Surtout pour le rock. Essayez avec Comp.
P164	PEQ:Narrator	Parametric Equalizer	Insert	Stéréo	Egaliseur standard pour narration par voix d’homme. Met en valeur la personnalité de la voix.
P165	PEQ:Organ	Parametric Equalizer	Insert	Stéréo	Réglages mettant en valeur les caractéristiques d’un orgue d’église.
P166	PEQ:St.Piano	Parametric Equalizer	Insert	Stéréo	Pour amplifier un piano en stéréo. Gauche : les basses, droite : les aigus.
P167	PEQ:SmallCho	Parametric Equalizer	Insert	Stéréo	Réglages mettant en valeur les chœurs sans qu’ils entrent en conflit avec la voix solo.

Egaliseur graphique (3 presets)

N°	Nom du Patch	Algorithme	Type	Entrée	Commentaires
P168	GEQ:TotalEQ1	Graphic Equalizer	Insert	Stéréo	Accentue les fréquences basses et aiguës.
P169	GEQ:TotalEQ2	Graphic Equalizer	Insert	Stéréo	Atténue les fréquences basses et aiguës afin de restrindre le spectre, rétrécit le son.
P170	GEQ:Space EQ	Graphic Equalizer	Insert	Stéréo	Réglages spéciaux transformat un source mono en stéréo.

Space Chorus (3 presets)

N°	Nom du Patch	Algorithme	Type	Entrée	Commentaires
P171	SPCHO:MODE 1	Space Chorus	Insert	Stéréo	Simule le MODE1 du processeur d’ambiance SDD-320.
P172	SPCHO:MODE 2	Space Chorus	Insert	Stéréo	Simule le MODE2 du processeur d’ambiance SDD-320.
P173	SPCHO:MODE 3	Space Chorus	Insert	Stéréo	Simule le MODE3 du processeur d’ambiance SDD-320.

SEffets spéciaux (16 presets)

N°	Nom du Patch	Algorithme	Type	Entrée	Commentaires
P174	LFP:BreakBts	Lo-Fi Processor	Insert	Stéréo	Reproduit le changement de timbre produit par la réduction de bit/fréquence d’un son échantillonné.
P175	LFP:1bitDist	Lo-Fi Processor	Insert	Stéréo	Distortion extrême du son produite par la réduction du nombre de bits.
P176	LFP:TeknoFlt	Lo-Fi Processor	Insert	Stéréo	Accentue le bruit hors bande qui se produit avec des fréquences d’échantillonnage faibles.

N°	Nom du Patch	Algorithme	Type	Entrée	Commentaires
P177	LFP:Reso Flt	Lo-Fi Processor	Insert	Stéréo	Filtre avec résonance comme sur les synthétiseurs. Réglez le CutOff.
P178	LFP:FatBotom	Lo-Fi Processor	Snd/Rtn	Stéréo	Ajoute des basses fortes pour le groove. Mixer avec le son d’origine.
P179	VT:M to Fm	Voice Transformer	Insert	Mono	Transforme une voix d’homme en voix de femme.
P180	VT:Fm to M	Voice Transformer	Insert	Mono	Transforme une voix de femme en voix d’homme.
P181	VT:Male Duo	Voice Transformer	Insert	Mono	Transforme une voix d’homme solo en un duo (en ajoutant une voix de femme).
P182	VT:FemaleDuo	Voice Transformer	Insert	Mono	Transforme une voix de femme solo en un duo (en ajoutant une voix d’homme).
P183	VT:Robot	Voice Transformer	Insert	Mono	Effet spécial comme un robot qui parle.
P184	VOC2:M19Band	Vocoder2	Insert	Mono	Vocoder clair et précis.
P185	VOC2:S19Band	Vocoder2	Insert	Mono	Vocoder stéréo spécial avec decay long.
P186	HC:Quiet60Hz	Hum Canceler	Insert	Stéréo	Annule le bruit de fond à 60 Hz.
P187	HC:Quiet50Hz	Hum Canceler	Insert	Stéréo	Annule le bruit de fond à 50 Hz.
P188	VC:Vocal Cnl	Vocal Canceler	Insert	Stéréo	Annule une voix située au centre.
P189	VC:CenterCnl	Vocal Canceler	Insert	Stéréo	Annule tous les sons situés au centre.

Identique à l’algorithme (14 presets)

N°	Nom du Patch	Algorithme	Type	Entrée	Commentaires
P190	Reverb2	Reverb2	Snd/Rtn	Mono	(p. 99)
P191	Space Chorus	Space Chorus	Insert	Stéréo	(p. 100)
P192	Lo-Fi Proces	Lo-Fi Processor	Insert	Stéréo	(p. 100)
P193	ParametricEQ	Parametric Equalizer	Insert	2 canaux	(p. 101)
P194	Graphic EQ	Graphic Equalizer	Insert	2 canaux	(p. 102)
P195	Hum Canceler	Hum Canceler	Insert	Stéréo	(p. 103)
P196	Vocal Cancel	Vocal Canceler	Insert	Stéréo	(p. 104)
P197	Voice Trans	Voice Transformer	Insert	Mono	(p. 105)
P198	Vocoder2 (19)	Vocoder2	Insert	Mono	(p. 106)
P199	MicSimulator	Mic Simulator	Insert	2 canaux	(p. 107)
P200	3BndIsolator	3BandIsolator	Insert	Stéréo	(p. 108)
P201	TapeEcho201	Tape Echo 201	Snd/Rtn	Mono	(p. 108)
P202	AnalogFlnger	Analog Flanger	Insert	Stéréo	(p. 109)
P203	AnalogPhaser	Analog Phaser	Insert	Stéréo	(p. 109)

Tape Echo 201 (4 presets)

N°	Nom du Patch	Algorithme	Type	Entrée	Commentaires
P204	TE:ShortEcho	Tape Echo 201	Snd/Rtn	Mono	Simule un écho bande du type court.
P205	TE:LongEcho	Tape Echo 201	Snd/Rtn	Mono	Simule un écho bande du type long.
P206	TE:OldTape	Tape Echo 201	Snd/Rtn	Mono	Simule un écho bande du type “vieux magnéto”.
P207	TE:PanEcho	Tape Echo 201	Snd/Rtn	Mono	Simule un écho bande stéréo.

Flanger analogique (1 preset)

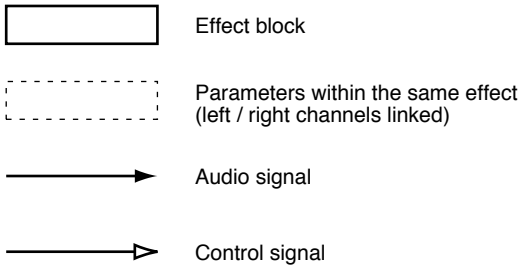
N°	Nom du Patch	Algorithme	Type	Entrée	Commentaires
P208	AF:SBF-325	Analog Flanger	Insert	Stéréo	Simule le flanger analogique Roland SBF-325.

Phaser analogique (1 preset)

N°	Nom du Patch	Algorithme	Type	Entrée	Commentaires
P209	AP:FB-Phaser	Analog Phaser	Insert	Stéréo	Simule un phaser analogique avec oscillation.

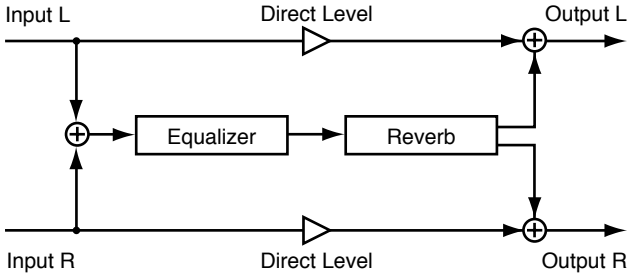
Liste des algorithmes VS8F-2

Cette section contient la description de chacun des algorithmes. Vérifiez dans la liste des “Preset Patch” l’algorithme utilisé par le Patch qui vous sert de point de départ, puis reportez-vous à cette section pour avoir la description de l’algorithme. Pour les détails concernant la fonction de chaque paramètre, reportez-vous à la section “Fonction de chaque paramètre” (p. 110).



Reverb

Cet algorithme ajoute de la réverberation afin de simuler un espace acoustique tel qu’une salle (hall) ou une pièce (room). Un égaliseur trois bandes est fourni en entrée.



EQ (Egaliseur) (p. 110)

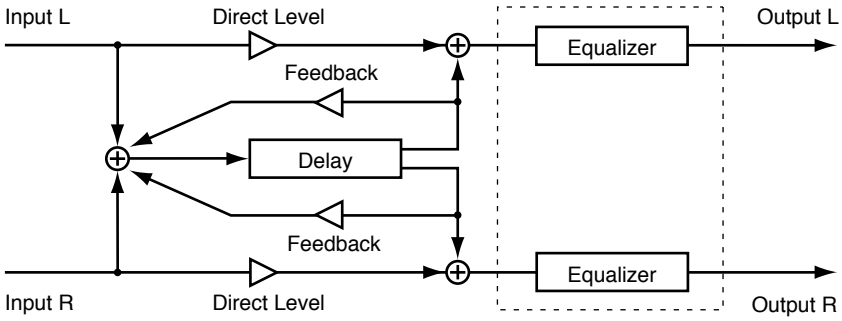
Sw	Off, On
Low Gain	-12–12 dB
Low Freq	20–2000 Hz
Low Q	0.3–10.0
Low Type	Shlv, Peak
Mid Gain	-12–12 dB
Mid Freq	200–8000 Hz
Mid Q	0.3–10.0
High Gain	-12–12 dB
High Freq	1.4–20.0 kHz
High Q	0.3–10.0
Hi Type	Shlv, Peak
Level	0–100

Réverb (p. 110)

Room Size	5–40 m
Time	0.1–32.0 sec
PreDLY	0–200 ms
Difusi	0–100
Densty	0–100
ERLvl	0–100
LF Damp Gain	-36–0 dB
LF Damp Freq	50–4000 Hz
HF Damp Gain	-36–0 dB
HF Damp Freq	1.0–20.0 kHz
HiCF	0.2–20.0 kHz
EfxLvl	-100–100
DirLvl	-100–100

Delay

Cet algorithme est un delay avec entrée mono et sortie stéréo. Un égaliseur trois bandes est fourni en sortie.



Delay (p. 111)

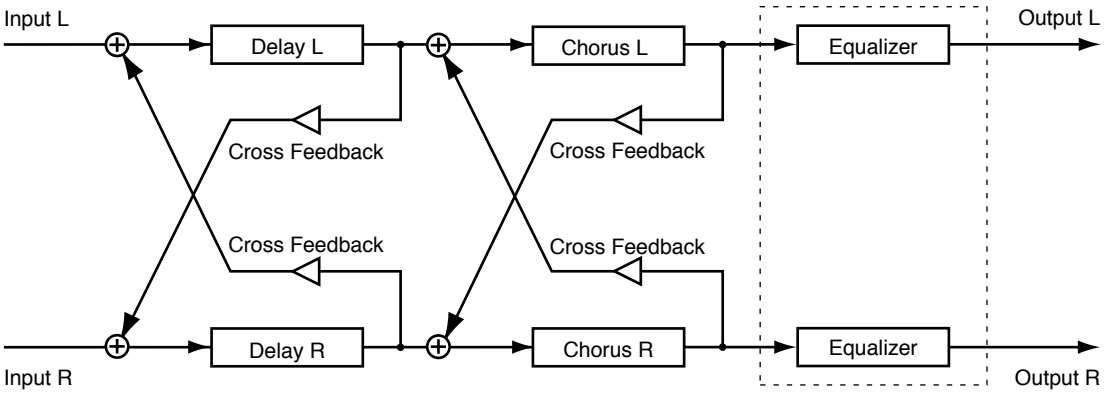
Sw	Off, On
Time	0–1200 ms
Shift	L1200–0–R1200 ms
Lch FeedbackLvl	-100–100
Rch FeedbackLvl	-100–100
LF Damp Gain	-36–0 dB
LF Damp Freq	50–4000 Hz
HF Damp Gain	-36–0 dB
HF Damp Freq	1.0–20.0 kHz
Lch EfxLvl	-100–100
Rch EfxLvl	-100–100
DirLvl	-100–100

EQ (Egaliseur) (p. 110)

Sw	Off, On
Low Gain	-12–12 dB
Low Freq	20–2000 Hz
Low Q	0.3–10.0
Low Type	Shlv, Peak
Mid Gain	-12–12 dB
Mid Freq	200–8000 Hz
Mid Q	0.3–10.0
High Gain	-12–12 dB
High Freq	1.4–20.0 kHz
High Q	0.3–10.0
Hi Type	Shlv, Peak
Level	0–100

StDly-Chorus (Stereo Delay Chorus)

Cet algorithme relie un delay et un chorus stéréo en série. Un égaliseur trois bandes est fourni en sortie.



Delay (p. 111)

Sw	Off, On
Time	0–500 ms
Shift	L500–0–R500 ms
Lch FeedBackLvl	-100–100
Rch FeedBackLvl	-100–100
Lch CrossFeedbackLvl	-100–100
Rch CrossFeedback Lvl	-100–100
EfxLvl	-100–100
DirLvl	-100–100

Chorus (p. 112)

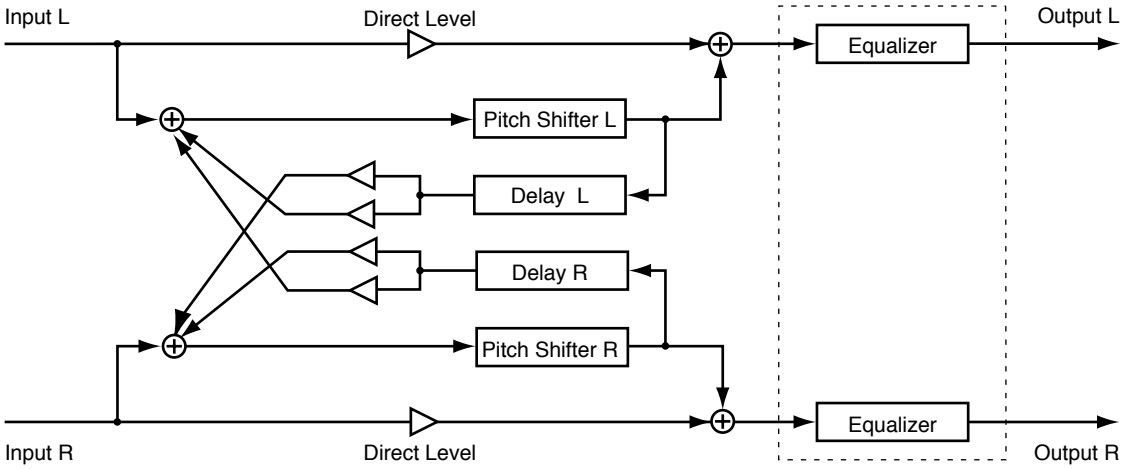
Sw	Off, On
Rate	0.1–10.0 Hz
Depth	0–100
PreDLY	0–50 ms
Lch FeedbackLvl	-100–100
Rch FeedbackLvl	-100–100
Lch CrossFeedbackLvl	-100–100
Rch CrossFeedbackLvl	-100–100
EfxLvl	-100–100
DirLvl	-100–100

EQ (Egaliseur) (p. 110)

Sw	Off, On
Low Gain	-12–12 dB
Low Freq	20–2000 Hz
Low Q	0.3–10.0
Low Type	Shlv, Peak
Mid Gain	-12–12 dB
Mid Freq	200–8000 Hz
Mid Q	0.3–10.0
High Gain	-12–12 dB
High Freq	1.4–20.0 kHz
High Q	0.3–10.0
Hi Type	Shlv, Peak
Level	0–100

StPS-Delay (Stereo Pitch Shifter Delay)

Cet algorithme est un pitch shifter stéréo avec réinjection du delay. Un égaliseur trois bandes est fourni en sortie.



PShift (Pitch Shifter Delay) (p. 113)

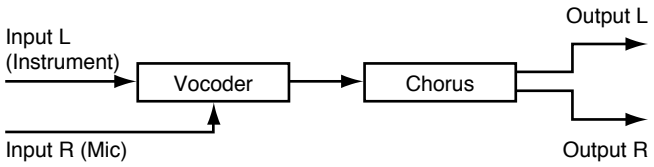
Sw	Off, On
Lch Croma Pitch	-12–12
Lch Fine Pitch	-100–100
Rch Croma Pitch	-12–12
Rch Fine Pitch	-100–100
Lch PreDly	0–50 ms
Rch PreDly	0–50 ms
Lch FBDly	0–500 ms
Rch FBDly	0–500 ms
Lch FeedBackLvl	-100–100
Rch FeedBackLvl	-100–100
Lch CrossFeedBackLvl	-100–100
Rch CrossFeedBackLvl	-100–100
EfxLvl	-100–100
DirLvl	-100–100

EQ (Egaliseur) (p. 110)

Sw	Off, On
Low Gain	-12–12 dB
Low Freq	20–2000 Hz
Low Q	0.3–10.0
Low Type	Shlv, Peak
Mid Gain	-12–12 dB
Mid Freq	200–8000 Hz
Mid Q	0.3–10.0
High Gain	-12–12 dB
High Freq	1.4–20.0 kHz
High Q	0.3–10.0
Hi Type	Shlv, Peak
Level	0–100

Vocoder

Cet algorithme simule un vocoder dix bandes. Le son instrumental est divisé en dix bandes de fréquence et traité en fonction des caractéristiques de fréquence du signal audio. Pour utiliser le vocoder, le Panoramique du canal de l'instrument doit être réglé sur "L63" (départ/retour) ou il faut sélectionner "insL" (insertion) afin que tout le son instrumental aille dans le canal gauche. De même le Panoramique du canal de la voix doit être réglé sur "R63" (départ/retour) ou il faut sélectionner "insR" (insertion) afin que tout le son de la voix aille dans le canal droit.



Voc (Vocoder) (p. 113)

Char 1	0–100
Char 2	0–100
Char 3	0–100
Char 4	0–100
Char 5	0–100
Char 6	0–100
Char 7	0–100
Char 8	0–100
Char 9	0–100
Char 10	0–100

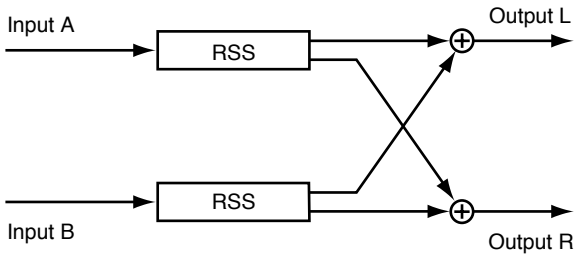
Cho (Chorus) (p. 112)

Sw	Off, On
Rate	0.1–10.0 Hz
Depth	0–100
PreDLY	0–50 ms
FBLvl	-100–100
EfxLvl	-100–100
DirLvl	-100–100

2ch RSS (2-channel RSS)

Cet algorithme vous permet de préciser l'emplacement dans l'espace de chaque voie d'entrée. Lorsque vous utilisez cet algorithme, ne laissez pas de son direct en sortie. Pour utiliser INPUT A comme entrée, le Panoramique du canal doit être réglé sur "L63" (départ/retour) ou il faut sélectionner "insL" (insertion). Pour utiliser INPUT B comme entrée, le Panoramique du canal doit être réglé sur "R63" (départ/retour) ou il faut sélectionner "insR" (insertion).

? **RSS** (p. 64)

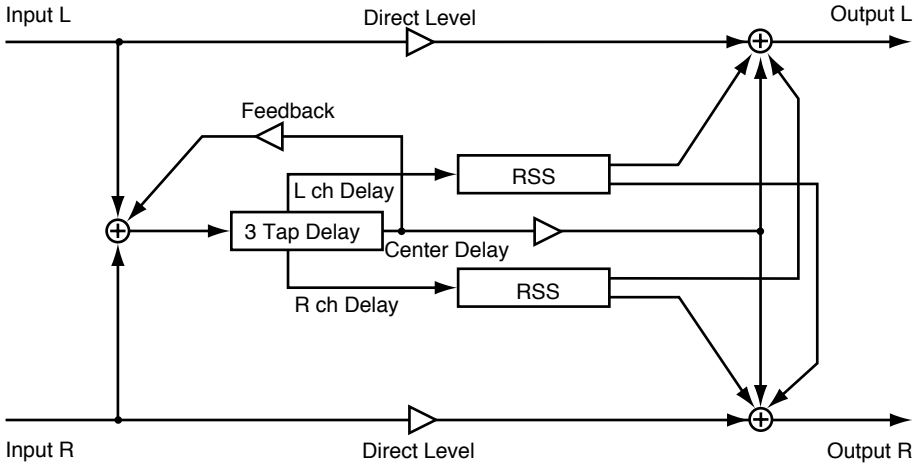


RSS A/RSS B (p. 113)

Azimuth	-180–180°
Elevation	-90–90°

Delay RSS

Cet algorithme est un délai composé de trois sons indépendants. Le RSS est connecté à chaque sortie, gauche et droite. Le son du canal gauche est placé 90 degrés à gauche et celui du canal droit, 90 degrés à droite. Un Feedback peut être appliqué à la sortie du délai central (Center Delay).

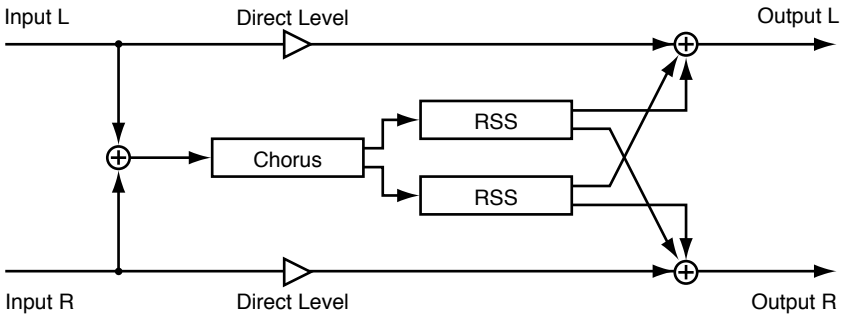


DlyRSS (Delay RSS) (p. 113)

Time	0–1200 ms
Shift	L1200–0–R1200 ms
C.Time	0–1200 ms
RSSLvl	0–100
C-Lvl	0–100
LF Damp Gain	-36–0 dB
LF Damp Freq	50–4000 Hz
HF Damp Gain	-36–0 dB
HF Damp Freq	1.0–20.0 kHz
FBLvl	-100–100
EfxLvl	-100–100
DirLvl	-100–100

Chorus RSS

Cet algorithme est un chorus avec le RSS connecté à la sortie. Le son du canal gauche est placé 90 degrés à gauche et celui du canal droit 90 degrés à droite.

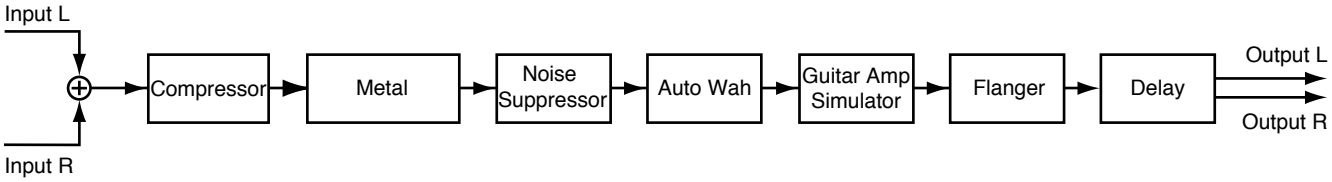


ChoRSS (Chorus RSS) (p. 113)

Rate	0.1–10.0 Hz
Depth	0–100
EfxLvl	-100–100
DirLvl	-100–100

GuitarMulti1 (Guitar Multi 1)

Il s'agit d'un multi-effet pour guitare.



Comp (Compresseur) (p. 114)

Sw	Off, On
Sustain	0–100
Attack	0–100
Tone	-50–50
Level	0–100

Métal (p. 114)

Sw	Off, On
Low Gain	-100–100
Mid Gain	-100–100
Hi Gain	-100–100
Level	0–100

NS (Suppresseur de bruit) (p. 115)

Sw	Off, On
Thresh	0–100
Release	0–100

Wah (Auto Wah) (p. 115)

Sw	Off, On
Mode	LPF, BPF
Pol	Down, Up
Sens	0–100
Freq	0–100
Peak	0–100
Rate	0.1–10.0 Hz
Depth	0–100
Level	0–100

Sim (Simulateur d'ampli guitare) (p. 115)

Sw	Off, On
Mode	Small, BuiltIn, 2Stack, 3Stack

Flg (Flanger) (p. 115)

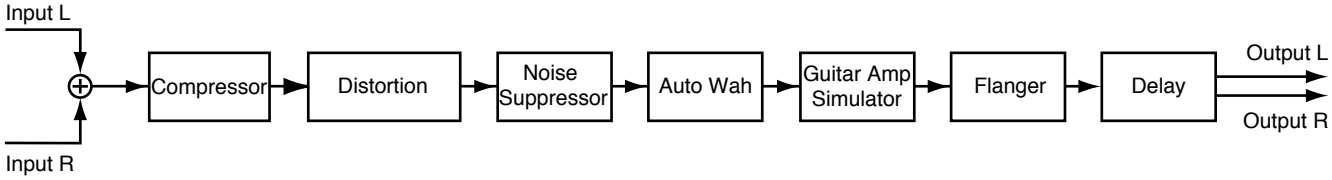
Sw	Off, On
Rate	0.1–10.0 Hz
Depth	0–100
Manual	0–100
Reso	0–100

Dly (Delay) (p. 111)

Sw	Off, On
Time	0–1000 ms
Shift	L1000–0–R1000 ms
FBTime	0–1000 ms
FBLvl	-100–100
EfxLvl	-100–100
DirLvl	-100–100

GuitarMulti2 (Guitar Multi 2)

Il s'agit d'un multi-effet pour guitare



Comp (Compresseur) (p. 114)

Sw	Off, On
Sustain	0–100
Attack	0–100
Tone	-50–50
Level	0–100

Dstr (Distorsion) (p. 114)

Sw	Off, On
Gain	0–100
Tone	0–100
Level	0–100

NS (Suppresseur de bruit) (p. 115)

Sw	Off, On
Thresh	0–100
Release	0–100

Wah (Auto Wah) (p. 115)

Sw	Off, On
Mode	LPF, BPF
Pol	Down, Up
Sens	0–100
Freq	0–100
Peak	0–100
Rate	0.1–10.0 Hz
Depth	0–100
Level	0–100

Sim (Simulateur d'ampli guitare) (p. 115)

Sw	Off, On
Mode	Small, BuiltIn, 2Stack, 3Stack

Flg (Flanger) (p. 115)

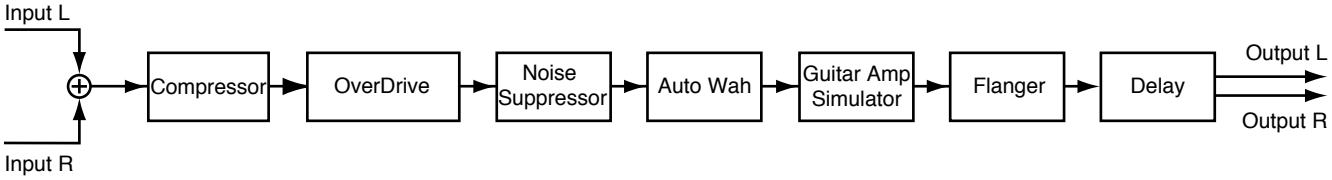
Sw	Off, On
Rate	0.1–10.0 Hz
Depth	0–100
Manual	0–100
Reso	0–100

Dly (Delay) (p. 111)

Sw	Off, On
Time	0–1000 ms
Shift	L1000–0–R1000 ms
FBTime	0–1000 ms
FBLvl	-100–100
EfxLvl	-100–100
DirLvl	-100–100

GuitarMulti3 (Guitar Multi 3)

Il s'agit d'un multi-effet pour guitare



Comp (Compressor) (p. 114)

Sw	Off, On
Sustain	0–100
Attack	0–100
Tone	-50–50
Level	0–100

Ovd (OverDrive) (p. 114)

Sw	Off, On
Gain	0–100
Tone	0–100
Level	0–100

NS (Suppresseur de bruit) (p. 115)

Sw	Off, On
Thresh	0–100
Release	0–100

Wah (Auto Wah) (p. 115)

Sw	Off, On
Mode	LPF, BPF
Pol	Down, Up
Sens	0–100
Freq	0–100
Peak	0–100
Rate	0.1–10.0 Hz
Depth	0–100
Level	0–100

Sim (Simulateur d'ampli guitare) (p. 115)

Sw	Off, On
Mode	Small, BuiltIn, 2Stack, 3Stack

Flg (Flanger) (p. 115)

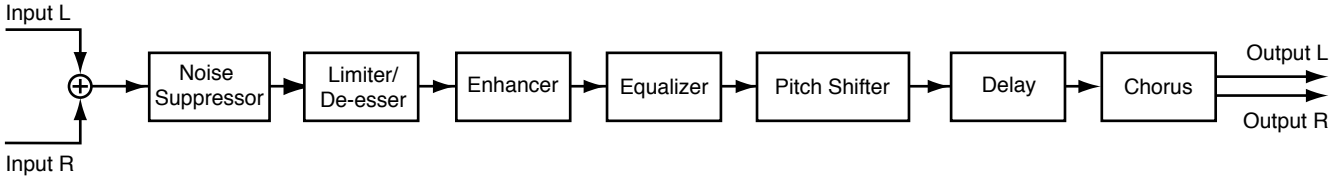
Sw	Off, On
Rate	0.1–10.0 Hz
Depth	0–100
Manual	0–100
Reso	0–100

Dly (Delay) (p. 111)

Sw	Off, On
Time	0–1000 ms
Shift	L1000–0–R1000 ms
FBTime	0–1000 ms
FBLvl	-100–100
EfxLvl	-100–100
DirLvl	-100–100

Vocal Multi

Il s'agit d'un multi-effet pour la voix.



NS (Suppresseur de bruit) (p. 115)

Sw	Off, On
Thresh	0–100
Release	0–100

Lmt (Limiteur/De-esser) (p. 116)

Sw	Off, On
Mode	Limiter, De-esser
Thresh	0–100
Release	0–100
Sens	0–100
Freq	1.0–10.0 kHz
Level	0–100

Enh (Enhancer) (p. 117)

Sw	Off, On
Sens	0–100
Freq	1.0–10.0 kHz
MixLvl	0–100
Level	0–100

EQ (Egaliseur) (p. 110)

Sw	Off, On
Low Gain	-12–12 dB
Low Freq	20–2000 Hz
Low Q	0.3–10.0
Low Type	Shlv, Peak
Mid Gain	-12–12 dB
Mid Freq	200–8000 Hz
Mid Q	0.3–10.0
High Gain	-12–12 dB
High Freq	1.4–20.0 kHz
High Q	0.3–10.0
Hi Type	Shlv, Peak
Level	0–100

PShift (Pitch Shifter) (p. 113)

Sw	Off, On
Cromatic Pitch	-12–12
Fine Pitch	-100–100
EfxLvl	-100–100
DirLvl	-100–100

Dly (Delay) (p. 111)

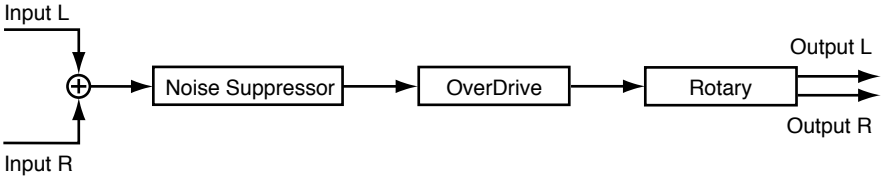
Sw	Off, On
Time	0–1000 ms
FBLvl	-100–100
EfxLvl	-100–100
DirLvl	-100–100

Cho (Chorus) (p. 112)

Sw	Off, On
Rate	0.1–10.0 Hz
Depth	0–100
PreDLY	0–50 ms
EfxLvl	-100–100
DirLvl	-100–100

Rotary

Cet algorithme simule un haut-parleur rotatif.



NS (Suppresseur de bruit) (p. 115)

Sw	Off, On
Thresh	0–100
Release	0–100

Ovd (OverDrive) (p. 114)

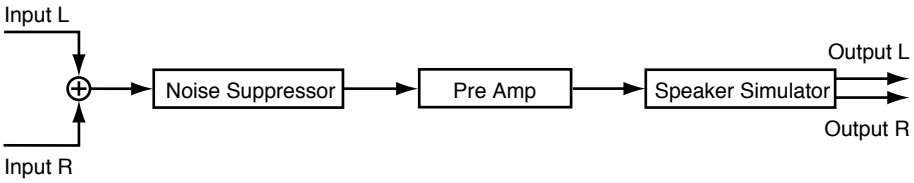
Sw	Off, On
Gain	0–100
Level	0–100

Rot (Rotary) (p. 117)

LRate	0.1–10.0 Hz
HRate	0.1–10.0 Hz

GuitarAmpSim (Guitar Amp Simulator)

Cet algorithme simule un ampli de guitare.



NS (Suppresseur de bruit) (p. 115)

Sw	Off, On
Thresh	0–100
Release	0–100

Amp (Préampli) (p. 118)

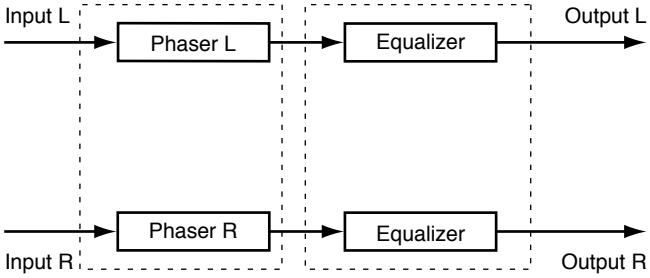
Sw	Off, On
Amp Type	JC-120, Clean Twin, Match Drive, BG Lead, MS1959 I, MS1959 II, MS1959 I+II, SLDN Lead, Metal 5150, Metal Lead, OD-1, OD-2 Turbo, Distortion, Fuzz
Gain	Low, Middle, High
Bright	Off, On
Volume	0–100
Bass	0–100
Middle	0–100
Treble	0–100
Presence	0–100(-100–0)
Master	0–100

Sp (Simulateur de HP) (p. 118)

Sw	Off, On
Sp Type	Small, Middle, JC-120, Built In 1, Built In 2, Built In 3, Built In 4, BG Stack 1, BG Stack 2, MS Stack 1, MS Stack 2, Metal Stack
MicSetting	1, 2, 3
MicLevel	0–100
DirLvl	0–100

St Phaser (Stereo Phaser)

Il s'agit d'un phaser stéréo. Un égaliseur trois bandes est fourni en sortie.



Phs (Phaser) (p. 116)

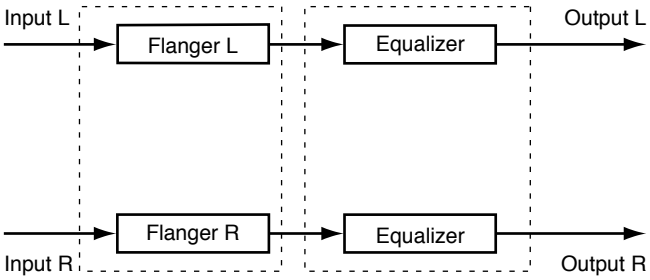
Sw	Off, On
Mode	4, 8, 12, 16
Pol	Inv, Sync
Rate	0.1–10.0 Hz
Depth	0–100
Manual	0–100
Reso	0–100
CrossFBLvl	0–100
EfxLvl	-100–100
DirLvl	-100–100

EQ (Egaliseur) (p. 110)

Sw	Off, On
Low Gain	-12–12 dB
Low Freq	20–2000 Hz
Low Q	0.3–10.0
Low Type	Shlv, Peak
Mid Gain	-12–12 dB
Mid Freq	200–8000 Hz
Mid Q	0.3–10.0
High Gain	-12–12 dB
High Freq	1.4–20.0 kHz
High Q	0.3–10.0
Hi Type	Shlv, Peak
Level	0–100

St Flanger (Stereo Flanger)

Il s'agit d'un flanger stéréo. Un égaliseur trois bandes est fourni en sortie.



Flg (Flanger) (p. 115)

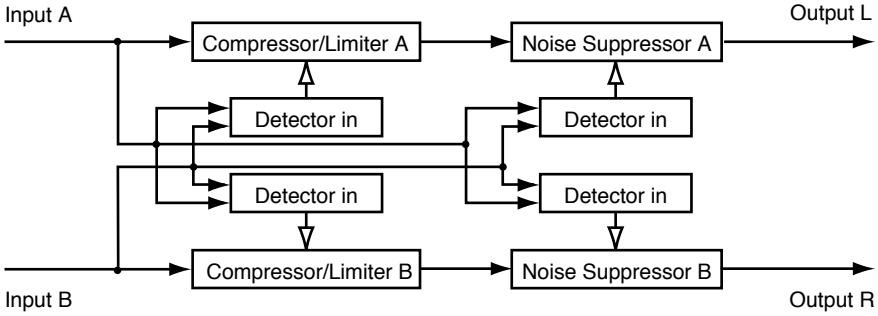
Sw	Off, On
Pol	Inv, Sync
Rate	0.1–10.0 Hz
Depth	0–100
Manual	0–100
Reso	0–100
CrossFBLvl	0–100
EfxLvl	-100–100
DirLvl	-100–100

EQ (Egaliseur) (p. 110)

Sw	Off, On
Low Gain	-12–12 dB
Low Freq	20–2000 Hz
Low Q	0.3–10.0
Low Type	Shlv, Peak
Mid Gain	-12–12 dB
Mid Freq	200–8000 Hz
Mid Q	0.3–10.0
High Gain	-12–12 dB
High Freq	1.4–20.0 kHz
High Q	0.3–10.0
Hi Type	Shlv, Peak
Level	0–100

DualCom/Lim (Dual Compressor/Limiter)

Deux processeurs indépendants (A, B) servant de compresseur/limiteur et de suppresseur de bruit sont connectés en série dans cet algorithme.
Pour utiliser INPUT A comme entrée, le Panoramique du canal doit être réglé sur “L63” (départ/retour) ou il faut sélectionner “insL” (insertion). Pour utiliser INPUT B comme entrée, le Panoramique du canal doit être réglé sur “R63” (départ/retour) ou il faut sélectionner “insR” (insertion).



CmpA/CmpB (Compresseur/Limiteur) (p. 117)

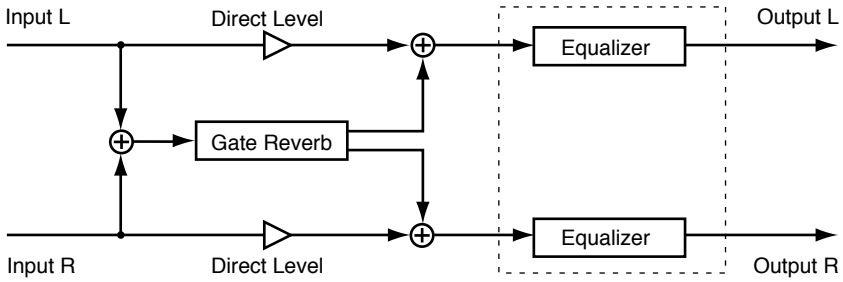
Sw	Off, On
Thresh	-60–0 dB
Ratio	1.5:1, 2:1, 4:1, 100:1
Attack	0–100
Release	0–100
Level	-60–12 dB
Detect	A, B, Link

NS (Suppresseur de bruit) (p. 115)

Sw	Off, On
Thresh	0–100
Release	0–100
Detect	A, B, Link

Gate Reverb

Il s'agit d'une réverb avec porte. Un égaliseur trois bandes est fourni en sortie.



GRev (Réverb à porte) (p. 119)

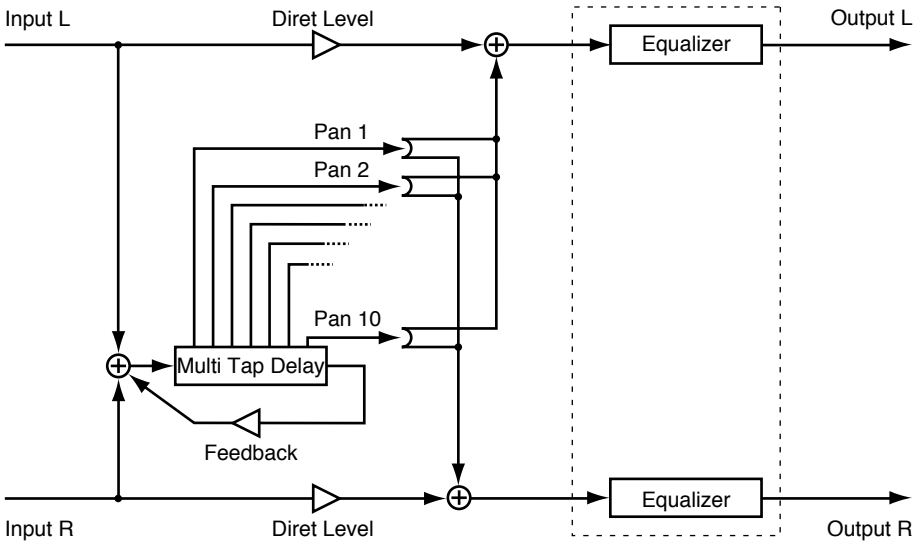
Sw	Off, On
Mode	Normal, L→R, R→L, Revers1, Revers2
Time	10–400 ms
PreDLY	0–300 ms
Thick	0–100
Densty	0–100
AcDLY	0–200 ms
AcLvl	0–100
AcPan	L63–R63
EfxLvl	-100–100
DirLvl	-100–100

EQ (Egaliseur) (p. 110)

Sw	Off, On
Low Gain	-12–12 dB
Low Freq	20–2000 Hz
Low Q	0.3–10.0
Low Type	Shlv, Peak
Mid Gain	-12–12 dB
Mid Freq	200–8000 Hz
Mid Q	0.3–10.0
High Gain	-12–12 dB
High Freq	1.4–20.0 kHz
High Q	0.3–10.0
Hi Type	Shlv, Peak
Level	0–100

MultiTapDly (Multi Tap Delay)

Cet algorithme est un delay dans lequel dix delays peuvent être réglés indépendamment. Un égaliseur trois bandes est fourni en sortie.



MTD (Multi Tap Delay) (p. 111)

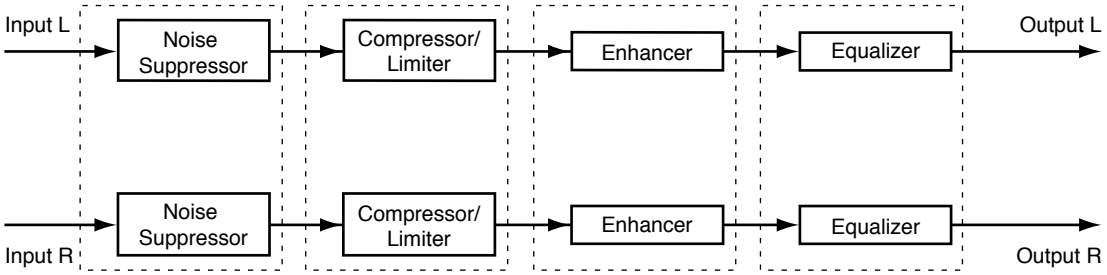
Time Ch1–Ch10	0–1200 ms
Level Ch1–Ch10	0–100
Pan Ch1–Ch10	L63–R63
FBTim	0–1200 ms
FBLvl	-100–100
EfxLvl	-100–100
DirLvl	-100–100

EQ (Egaliseur) (p. 110)

Sw	Off, On
Low Gain	-12–12 dB
Low Freq	20–2000 Hz
Low Q	0.3–10.0
Low Type	Shlv, Peak
Mid Gain	-12–12 dB
Mid Freq	200–8000 Hz
Mid Q	0.3–10.0
High Gain	-12–12 dB
High Freq	1.4–20.0 kHz
High Q	0.3–10.0
Hi Type	Shlv, Peak
Level	0–100

Stereo Multi

Cet algorithme relie en série un suppresseur de bruit stéréo, un compresseur/limiteur stéréo, un enhancer stéréo et un égaliseur stéréo.



NS (Suppresseur de bruit) (p. 115)

Sw	Off, On
Thresh	0–100
Release	0–100

Cmp (Compresseur/Limiteur) (p. 114)

Sw	Off, On
Thresh	-60–0 dB
Ratio	1.5:1, 2:1, 4:1, 100:1,
Attack	0–100
Release	0–100
Level	-60–12 dB

Enh (Enhancer) (p. 117)

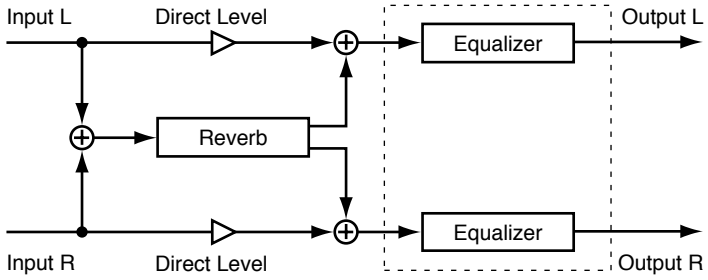
Sw	Off, On
Sens	0–100
Freq	1.0–10.0 kHz
MixLvl	0–100
Level	0–100

EQ (Egaliseur) (p. 110)

Sw	Off, On
Low Gain	-12–12 dB
Low Freq	20–2000 Hz
Low Q	0.3–10.0
Low Type	Shlv, Peak
Mid Gain	-12–12 dB
Mid Freq	200–8000 Hz
Mid Q	0.3–10.0
High Gain	-12–12 dB
High Freq	1.4–20.0 kHz
High Q	0.3–10.0
Hi Type	Shlv, Peak
Level	0–100

Reverb 2

Il s'agit d'une réverb avec fonctions de porte et de "ducking". Elle peut être utilisée de EFX1 à EFX4. Vous pouvez utiliser deux réverbs ayant des réglages différents, ou l'utiliser en combinaison avec une autre.



Rev (Reverb) (p. 120)

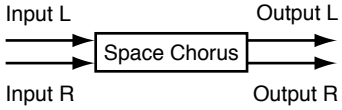
Sw	On, Off
Type	Room1, Room2, Hall1, Hall2, Plate
Gate	Off, On
Mode	Gate, Ducking
Time	0.1–10.0 sec
PreDLY	0–200 msec
Densty	0–100
HPF	Thru, 20–2000 Hz
LPF	1.0–20.0 kHz, Thru
Thresh	0–100
Attack	1–100
Releas	1–100
HoldT	1–100
EfxLvl	0–100
DirLvl	0–100

EQ (Egaliseur) (p. 110)

Sw	Off, On
Low Gain	-12–12 dB
Low Freq	20–2000 Hz
Low Q	0.3–10.0
Low Type	Shlv, Peak
Mid Gain	-12–12 dB
Mid Freq	200–8000 Hz
Mid Q	0.3–10.0
High Gain	-12–12 dB
High Freq	1.4–20.0 kHz
High Q	0.3–10.0
Hi Type	Shlv, Peak
Level	0–100

Space Chorus

Il s'agit d'un chorus simulant le Roland SDD-320.

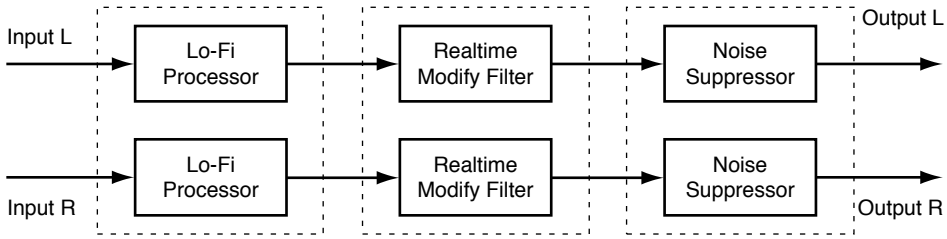


Spcho (Space Chorus) (p. 120)

Sw Off, On
InMode Mono, Stereo
Mode 1, 2, 3, 4, 1+4, 2+4, 3+4
MixBal 0–100

Lo-Fi Proces (Lo-Fi Processor)

Permet de recréer un son de mauvaise qualité "lo-fi" en réduisant la fréquence d'échantillonnage et/ou le nombre de bits. Des filtres fonctionnant en temps réel (RMF) connectés en série vous permettent de remodeler le son à votre convenance.



Lo-Fi (Lo-fi Processor) (p. 121)

Sw Off, On
Pre Filter Off, On
Rate Off, 1/2–1/32
Bit Off, 15–1 bit
Post Filter Off, On
EfxLvl 0–100
DirLvl 0–100

RMF (Realtime Modify Filter) (p. 121)

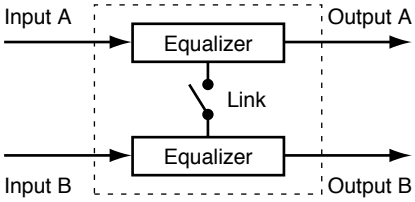
Sw Off, On
Type LPF, BPF, HPF
CutOff 0–100
Reso 0–100
Gain 0–24 dB

NS (Suppresseur de bruit) (p. 115)

Thresh 0–100
Release 0–100

ParametricEQ (4-Band Parametric Equalizer)

Il s'agit d'un égaliseur paramétrique 4 bandes. Il peut être utilisé comme deux appareils mono ou un seul appareil stéréo.



Lnk (Couplage) (p. 121)

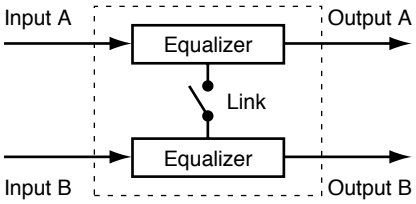
Link	Off, On

PEQA/PEQB (Egaliseur Paramétrique) (p. 122)

Sw	Off, On
Low Gain	-12–12 dB
Low Freq	20–2000 Hz
Low Q	0.3–10
Low Type	Shlv, Peak
LoMid Gain	-12–12 dB
LoMid Freq	200–8000 Hz
LoMid Q	0.3–10
HiMid Gain	-12–12 dB
HiMid Freq	200–8000 Hz
HiMid Q	0.3–10
High Gain	-12–12 dB
High Freq	1.4–20.0 kHz
High Q	0.3–10
High Type	Shlv, Peak
InputG	-60–12dB
Level	-60–12 dB

GraphicEQ (10-Band Graphic Equalizer)

Cet algorithme simule un égaliseur graphique 10 bandes. Il peut être utilisé comme deux appareils mono ou un seul appareil stéréo.



Lnk (Couplage) (p. 121)

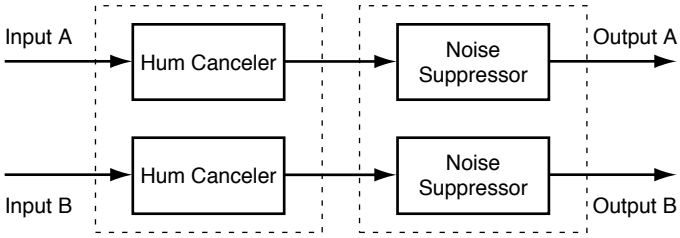
Link	Off, On

GEQA/GEQB (Graphic Egaliseur) (p. 122)

Sw	Off, On
31.2	-12–12 dB
62.5	-12–12 dB
125	-12–12 dB
250	-12–12 dB
500	-12–12 dB
1k	-12–12 dB
2k	-12–12 dB
4k	-12–12 dB
8k	-12–12 dB
16k	-12–12 dB
InputG	-60–12 dB
Level	-60–12 dB

Hum Canceler

Supprime les parasites indésirables (“ronflements” électriques).



HC (Hum Canceller) (p. 123)

Sw	Off, On
Freq	20.0–800.0 Hz
Width	10–40 %
Depth	0–100
Thresh	0–100
RangeLo	Unlimit, 20–2000 Hz
RangeHi	1.0–20.0 kHz, Unlimit

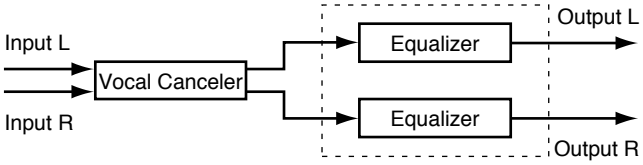
NS (Suppresseur de bruit) (p. 115)

Sw	Off, On
Thresh	0–100
Release	0–100

Vocal Cancel

Lorsque la source stéréo est issue d'un CD ou d'un DAT etc., cet algorithme annule le son sitiué au centre stéréo, tel que la voix ou la basse.

* *En fonction de la source musicale, les sons que vous ne voulez pas annuler peuvent l'être quand même. En particulier si la source musicale a une forte réverbération ou si le son à supprimer n'est pas situé au centre, l'effet "vocal canceller" peut ne pas produire le résultat attendu.*



VC (Vocal Canceller) (p. 123)

Sw	Off, On
Balance	0–100
RangeLo	Unlimit, 20–2000 Hz
RangeHi	1.0–20.0 kHz, Unlimit

EQ (Egaliseur) (p. 110)

Sw	Off, On
Low Gain	-12–12 dB
Low Freq	20–2000 Hz
Low Q	0.3–10.0
Low Type	Shlv, Peak
Mid Gain	-12–12 dB
Mid Freq	200–8000 Hz
Mid Q	0.3–10.0
High Gain	-12–12 dB
High Freq	1.4–20.0 kHz
High Q	0.3–10.0
Hi Type	Shlv, Peak
Level	0–100

Voice Trans (Voice Transformer)

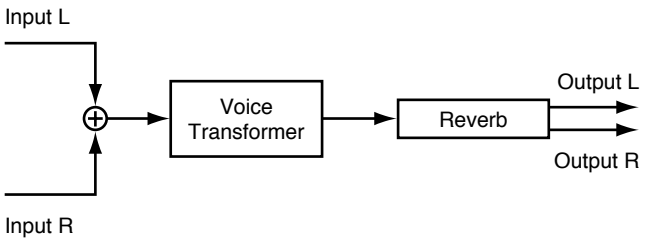
Cet algorithme contrôle indépendamment la hauteur (Pitch) de base et les formants, permettant ainsi de créer une large palette de voix différentes.

? **Formants** (p. 63)

* *L'effet Voice Transformer peut être utilisé dans EFX1 ou EFX3. EFX2 ou EFX4 n'étant pas disponibles.*

Conseils pour la prise de son des voix

- Ne prendre qu'une seule voix. S'il y a plusieurs voix, le VS-1680 ne fonctionnera pas correctement.
- Veillez à ce que le son d'un haut-parleur n'entre pas dans le microphone que vous utilisez. Ceci aurait le même effet que plusieurs voix entrant dans l'appareil (donc le VS-1680 ne fonctionnerait pas correctement).
- Nous vous recommandons d'utiliser un microphone unidirectionnel; et de parler ou de chanter aussi près que possible du microphone.



VT (Voice Transformer) (p. 123)

Sw	Off, On
Robot	Off, On
Cromatic Pitch	-12–36
Fine Pitch	-100–100
Cromatic Formant	-12–12
Fine Formant	-100–100
MixBal	0–100

Rev (Réverb) (p. 110)

Sw	Off, On
Time	0.1–10.0 sec
PreDLY	0–200 msec
Density	0–100
EfxLvl	0–100

FE (Fader Edit) (p. 124)

Sw	Off, On

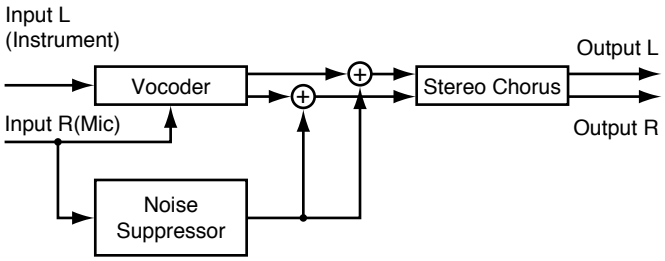
MIDI (Contrôle MIDI) (p. 124)

Sw	Off, On
PitchBend	Off, 1–12
Portament	Off, 1–100

Vocoder 2 (19)

Il s'agit d'un vocoder 19 bandes. Un son clair peut être obtenu, ce qui n'est pas possible avec les vocoders conventionnels.
Pour utiliser le vocoder, le Panoramique du canal de l'instrument doit être réglé sur "L63" (départ/retour) ou il faut sélectionner "insL" (insertion) afin que tout le son instrumental aille dans le canal gauche. De même le Panoramique du canal de la voix doit être réglé sur "R63" (départ/retour) ou il faut sélectionner "insR" (insertion) afin que tout le son de la voix aille dans le canal droit.

** Le Vocoder 2 (19) peut être utilisé dans EFX1 ou EFX3. EFX2 ou EFX4 n'étant pas disponibles.*



Voc (Vocoder2) (p. 124)

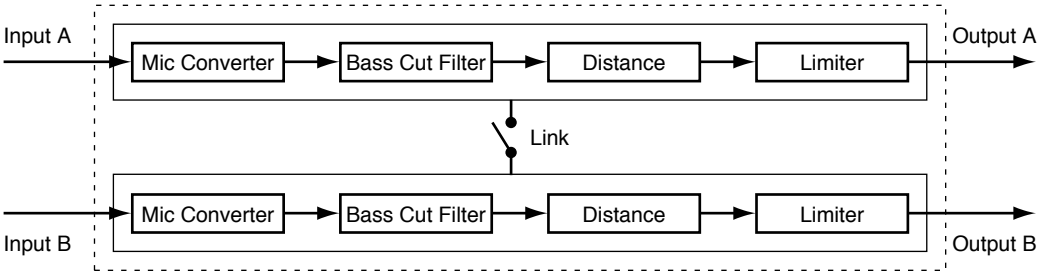
Envelope	Sharp, Soft, Long
PanMode	Mono, Stereo, L→R, R→L
Hold	Off, MIDI
MicSens	0–100
SynInLev	0–100
Character Ch1–19	0–100
Mic	0–100
MicHPF	Thru, 1.0–20.0 kHz
MicPan	L63–R63
NSThresh	0–100

Cho (Chorus) (p. 112)

Sw	Off, On
Rate	0.1–10.0 Hz
Depth	0–100
PreDLY	0–50.0 msec
MixBal	0–100

MicSimulator (Mic Simulator)

Cet algorithme modifie le son enregistré par un micro dynamique conventionnel, un micro ordinaire ou un signal ligne direct, pour obtenir une sonorité du type de celle produite par un micro à condenseur très cher ou un micro spécial de studio. L'effet Mic Simulator peut aussi ajouter des effets de rapprochement ou d'éloignement.



Lnk (Couplage) (p. 121)

Link	Off, On

CnvA/CnvB (Convertisseur Micro) (p. 125)

Sw	Off, On
Input	DR-20, Sml.Dy, Hed.Dy, Min.Cn, Flat
Out	Sml.Dy, Voc.Dy, Lrg.Dy, Sml.Cn, Lrg.Cn, Vnt.Cn, Flat
Phase	Nor, Inv

BCutA/BCutB (Filtre coupe basse) (p. 126)

Sw	Off, On
Freq	Thru, 20–2000 Hz

DstnA/DstnB (Distance) (p. 126)

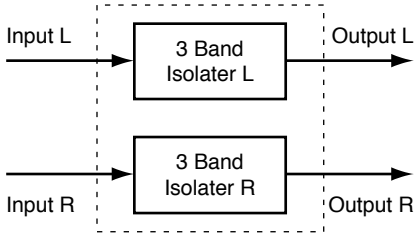
Sw	Off, On
Prox.Fx	-12–+12
Time	0–3000 cm

LmtA/LmtB (Limiter) (p. 117)

Sw	Off, On
Thresh	-60–0 dB
Attack	0–100
Release	0–100
Detect HPF Freq	Thru, 20–2000 Hz
Level	-60–24 dB

3BndIsolater (3-band Isolator)

Le son enregistré est séparé en trois bandes de fréquence — aigus, médium et basses — chacune d'elle pouvant être accentuée ou coupée.



Iso (Isolateur 3 bandes) (p. 126)

Sw	Off, On
AntiPhase LoLev	0–100
AntiPhase MidLev	0–100
LoMixSw	Off, On
MidMixSw	Off, On
LowLvl	-60–+4 dB
MidLvl	-60–+4 dB
HiLvl	-60–+4 dB

TapeEcho201 (Tape Echo 201)

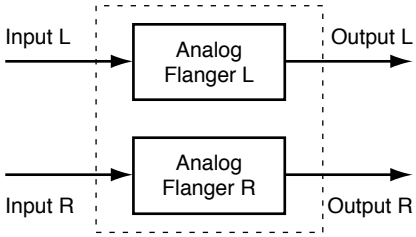
Il s'agit d'un écho de type magnéto à bande, imitant le Roland RE-201.

Echo (Tape Echo 201) (p. 126)

Sw	Off, On
Mode	1–7
Repeat Rate	0–100
Intnsty	0–100
Tone Bass	-100–100
Tone Treble	-100–100
Pan HeadS	L63–R63
Pan HeadM	L63–R63
Pan HeadL	L63–R63
Tape Dist	0–100
WahFlutter Rate	0–100
WahFlutter Depth	0–100
EfxLvl	0–100
DirLvl	0–100

AnalogFlnger (Analog Flanger)

Il s'agit d'un flanger analogique, imitant le Roland SBF-325.

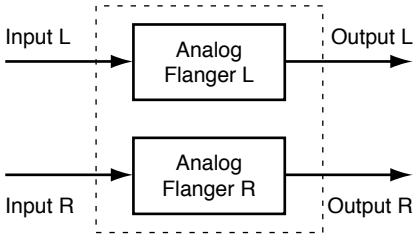


AnFl (Flanger analogique) (p. 127)

Sw	Off, On
Feedback	0–100
Modulation Freq	0–100
Modulation Rate	0–100
Modulation Depth	0–100
Mode	FL1, FL2, FL3, CHO
ChB	Nor, Inv
Phase ChA	Nor, Inv
Phase ChB	Nor, Inv

AnalogPhaser (Analog Phaser)

Le VS-1680 dispose de deux phasers analogiques reliés en parallèle, afin de pouvoir être utilisés en stéréo.



AnPh (Phaser analogique) (p. 127)

Sw	Off, On
Mode	4STAGE, 8STAGE
Freq	0–100
Reso	0–100
LFO1 Rate	0–100
LFO1 Depth	0–100
LFO1 ChB	Nor, Inv
LFO2 Rate	0–100
LFO2 Depth	0–100
LFO2 ChB	Nor, Inv

Fonction de chaque paramètre d'effet

Cette section explique, par algorithme, la fonction de chaque paramètre d'effet.

EQ (égaliseur)

Il s'agit ici d'un égaliseur trois bandes : grave (de type Shelve ou Peak), médium (Peak) et aigu (de type Shelve ou Peak).

Sw (Switch)

Permet d'activer/désactiver l'égaliseur.

Low Gain

Permet de régler le gain de l'égaliseur de graves.

Low Frequency

Permet de régler la fréquence d'intervention de l'égaliseur grave.

Low Q

Permet de spécifier la largeur de la bande de fréquences centrée sur la fréquence d'intervention (Low Frequency). Plus la valeur de ce paramètre est élevée, plus la bande est étroite.

Low Type

Permet de sélectionner le type de l'égaliseur grave.
Shlv: Type Shelve (à plateau, ou Baxendall)
Peak: Type Peak (filtre en cloche)

Mid Gain (gain dans les médiums)

Permet de régler le gain (amplification/atténuation) de l'égaliseur de médiums.

Mid Frequency

Permet de régler la fréquence d'intervention de l'égaliseur médium.

Mid Q

Permet de spécifier la largeur de la bande de fréquences centrée sur la fréquence d'intervention (Mid Frequency). Plus la valeur de ce paramètre est élevée, plus la bande est étroite.

High Gain

Permet de régler le gain de l'égaliseur d'aigus.

High Frequency

Permet de régler la fréquence d'intervention de l'égaliseur d'aigus.

High Q

Permet de spécifier la largeur de la bande de fréquences centrée sur la fréquence d'intervention (Low Frequency). Plus la valeur de ce paramètre est élevée, plus la bande est étroite.

High Type

Permet de sélectionner le type de l'égaliseur grave.
Shlv: Type Shelve (à plateau, ou Baxendall)
Peak: Type Peak (filtre en cloche)

Level (niveau de sortie)

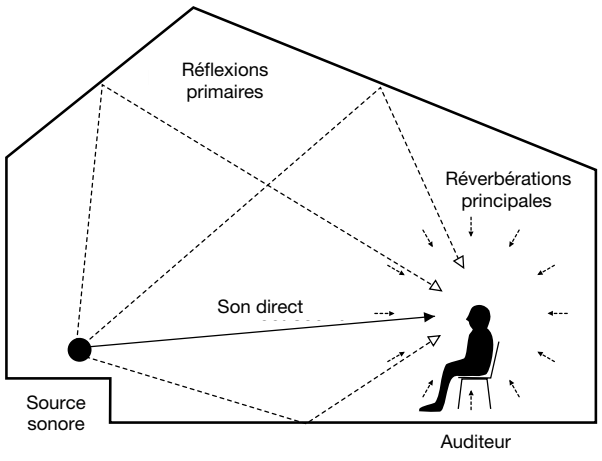
Permet d'ajuster le niveau de sortie du signal après passage dans l'égaliseur.

Rev (Reverb)

Le mot Reverb est une abréviation commode pour "réverbération" : ce phénomène sonore correspond à la somme d'une multitude de petites réflexions élémentaires du son sur les parois d'une salle. C'est ce "halo" sonore qui vient prolonger un clap de mains dans une salle de concert ou un auditorium, par exemple.

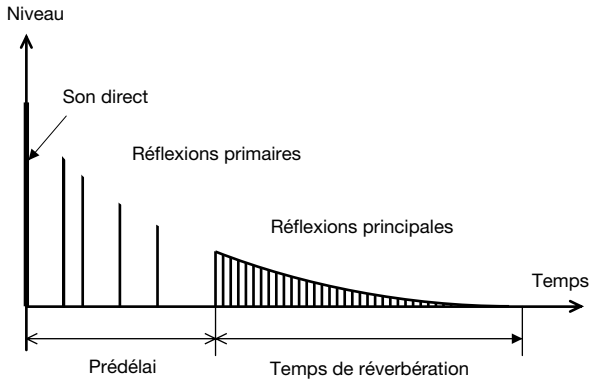
Types de réflexion

Le son que nous percevons dans une pièce peut être décomposé en trois phases temporelles : son direct, premières réflexions, réflexions principales. Le son direct correspond au parcours le plus court pour les ondes de pression sonore : source -> tympan ; les réflexions primaires correspondent aux premiers rebondissements de l'onde sonore sur les murs ou le plafond de la pièce ; quant aux réflexions principales, elles correspondent au "halo sonore" de multiples réflexions se combinant entre elles.



Relations réflexions/temps

Les différentes réflexions d'un son atteignent le tympan de l'auditeur dans l'ordre illustré ci-dessous. Le Prédélai correspond à la durée s'écoulant entre le son direct et le début des réflexions principales. Le temps de réverbération correspond ici à la durée nécessaire aux réflexions principales pour s'amortir tout à fait.



Autres éléments

Les caractéristiques tonales de la réverbération naturelle d'une pièce dépendent des matériaux dont sont composées ses différentes surfaces (murs, plafond...), qui déterminent directement la façon dont les ondes sonores se réfléchissent. Dans une réverbération artificielle, les paramètres HF Damp et LF Damp vous permettent de recréer ces modifications de caractéristiques tonales.

HF Damp: Certains matériaux absorbent davantage les fréquences aiguës. HF Damp permet de doser cette atténuation : plus sa valeur est basse, plus les aigus seront atténués.

LF Damp: Certains matériaux se montrent plus absorbants dans les graves. LF Damp permet de doser cette atténuation : plus sa valeur est basse, plus les graves seront atténués.

Room Size

Permet d'ajuster la taille de la pièce.

Time (Reverb Time)

Permet d'ajuster la durée de réverbération, jusqu'à extinction des réflexions tardives.

PreDLY (Pre Delay)

Permet de régler le prédélai, écart temporel existant entre le son direct et le début des réflexions principales.

Difusi (Diffusion)

Permet de doser la façon dont s'épanouissent les différentes réflexions.

Densty (Density)

Permet d'ajuster la densité du son de la réverbération.

ERLvl (Early Reflection Level)

Permet d'ajuster le niveau des premières réflexions.

LF Damp Gain

Permet de doser l'amortissement des fréquences graves. Pour une valeur de 0, il n'y aura aucun amortissement. Plus la valeur augmentera, plus l'amortissement des graves sera prononcé.

LF Damp Freq (LF Damp Frequency)

Permet de sélectionner la fréquence à partir de laquelle l'amortissement des graves commencera à être perceptible.

HF Damp Gain

Permet de doser l'amortissement des fréquences aiguës. Pour une valeur de 0, il n'y aura aucun amortissement. Plus la valeur augmentera, plus l'amortissement des aigus sera prononcé.

HF Damp Freq (HF Damp Frequency)

Permet de sélectionner la fréquence à partir de laquelle l'amortissement des aigus commencera à être perceptible.

HiCF (High Cut Frequency)

Permet d'ajuster la fréquence à partir de laquelle les aigus de la réverbération seront atténués.

EfxLvl (Effect Level)

Permet de régler le niveau de la réverbération.

DirLvl (Direct Level)

Permet d'ajuster le niveau de son direct.

Delay (Délai)

Il s'agit d'un effet qui ajoute des son retardés au son direct, ce qui donne de l'ampleur au son ou peut créer des effets spéciaux.

Sw (Switch)

Permet d'activer/désactiver le délai.

Time (Delay Time)

Permet de régler le temps de délai.

Shift (Delay Shift)

Permet d'ajuster la différence entre les durées de délai des canaux droit et gauche. Pour retarder le délai du canal gauche, il faut régler ce champ sur une valeur "L" ; pour retarder le délai du canal droit, sur "R". Si vous désirez avoir le même délai sur les canaux gauche et droit, réglez cette valeur sur "0".
Décaler temporellement les délais des canaux gauche et droit permet d'accroître la sensation d'espace.

* *La somme Delay Time + Delay Shift ne peut dépasser la valeur maximale de délai possible. Par exemple, si Delay Time peut aller de 0 à 1200 ms et qu'il est déjà réglé sur 1000 ms, le Delay Shift sera forcément compris dans une fourchette L200-R200 ms.*

FeedbackLvl (Feedback Level)

La réinjection (feedback) consiste à renvoyer le son retardé en entrée du délai ! Ce réglage permet de déterminer la proportion de signal ainsi réinjecté. Plus sa valeur sera élevée, plus on entendra de répétitions. Avec des valeurs négatives, la phase du son sera inversée. Des valeurs de taux de réinjection trop élevées provoquent une saturation du délai.

CrossFeedback Lvl (Cross Feedback Level)

Ce paramètre permet de doser la proportion de signal retardé renvoyée dans l'autre canal. Avec des valeurs négatives, la phase du son sera inversée. Des valeurs de taux de réinjection trop élevées provoquent une saturation du délai.

FB Time (Feedback Delay Time)

Ce paramètre permet de doser le nombre de répétitions avec un délai Multi-tap.

LF Damp Gain

Permet d'ajuster le degré d'atténuation des fréquences graves. Pour une valeur de 0, la courbe de réponse du délai est linéaire ; l'atténuation devient de plus en plus prononcée pour des valeurs élevées.

LF Damp Frequency

Permet de déterminer la fréquence à partir de laquelle l'atténuation des graves (LF Damp) a lieu.

HF Damp Gain

Permet d'ajuster le degré d'atténuation des fréquences aiguës. Pour une valeur de 0, la courbe de réponse du délai est linéaire ; l'atténuation devient de plus en plus prononcée pour des valeurs élevées.

HF Damp Freq (HF Damp Frequency)

Permet de déterminer la fréquence à partir de laquelle l'atténuation des aigus (HF Damp) a lieu.

Efx Level (Effect Level)

Permet de régler le volume du délai.

DirLvl (Direct Level)

Permet de régler le volume du son direct.

Cho (Chorus)

Le Chorus est un effet qui permet d'ajouter de la profondeur et de l'espace au son.

Sw (Switch)

Permet d'activer/désactiver le Chorus.

Rate

Permet de régler la fréquence de modulation du Chorus.

Depth

Permet de régler la profondeur de modulation du Chorus.

PreDLY (Pre Delay)

Permet d'ajuster le décalage temporel entre son direct et sortie du Chorus.

FeedbackLvl (Feedback Level)

La réinjection (feedback) consiste à renvoyer le Chorus en entrée du Chorus ! Ce réglage permet de déterminer la proportion de signal ainsi réinjecté. Avec des valeurs négatives, la phase du son sera inversée. Des valeurs de taux de réinjection trop élevées provoquent une auto-oscillation du Chorus.

CrossFeedback Lvl (Cross Feedback Level)

Ce paramètre permet de doser la proportion de signal de Chorus renvoyée dans l'autre canal. Avec des valeurs négatives, la phase du son sera inversée. Des valeurs de taux de réinjection trop élevées provoquent une auto-oscillation du Chorus.

EfxLvl (Effect Level)

Permet d'ajuster le niveau de Chorus.

DirLvl (Direct Level)

Permet d'ajuster le niveau de son direct.

MixBal (Mix Balance)

Permet de doser l'équilibre Chorus/son direct.

Shift (Pitch Shifter)

Cet effet permet de modifier la hauteur du son d'origine.

Sw (Switch)

Permet d'activer/désactiver le Pitch Shifter.

Croma Pitch (Chromatic Pitch)

Permet d'ajuster l'amplitude du changement de hauteur, par pas d'un demi-ton.

PreDLY (Pre Delay)

Permet d'ajuster le décalage temporel entre son direct et sortie du Pitch Shifter.

FeedbackLvl (Feedback Level)

Permet de déterminer la proportion de signal "pitch shifté" réinjecté en entrée du Pitch Shifter.

CrossFeedback Lvl (Cross Feedback Level)

Ce paramètre permet de doser la proportion de signal "pitch shift" renvoyé dans l'autre canal. Avec des valeurs négatives, la phase du son sera inversée. Des valeurs de taux de réinjection trop élevées provoquent une auto-oscillation.

EfxLvl (Effect Level)

Permet d'ajuster le niveau du Pitch Shifter.

DirLvl (Direct Level)

Permet d'ajuster le niveau de son direct.

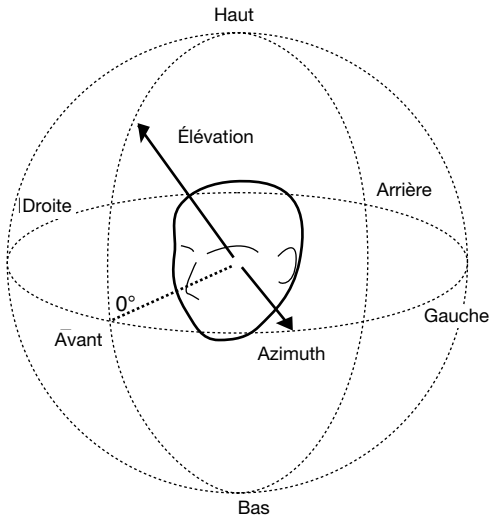
Voc

Char 1-10 (Voice Character 1-10)
Permet de régler le niveau de chaque bande de fréquence. Ces réglages déterminent la couleur du Vocoder.

RSS

Le RSS (Roland Sound Space) est un effet permettant de placer un son dans un espace à trois dimensions.

* *Dans les algorithmes de Delay RSS et de Chorus RSS, le positionnement spatial est fixé : il est impossible d'ajuster l'Azimuth et l'Élévation.*



Azimuth

Permet de régler la position du son (avant/arrière, gauche/droite). Pour une valeur de "0", le son est perçu par l'auditeur comme provenant de l'avant. Pour des valeurs négatives (-), le son part à gauche ; pour des valeurs positives, à droite.

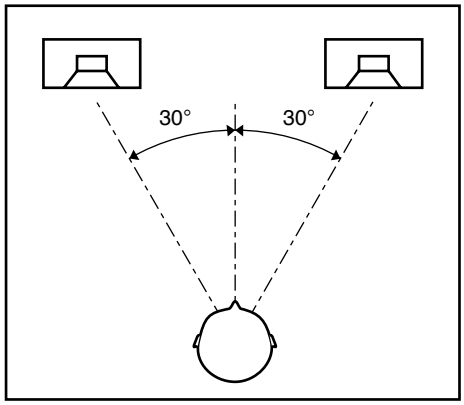
Elevation

Permet de placer le son en hauteur (haut/bas). Pour une valeur de "0", le son se trouve en face de l'auditeur ; pour des valeurs négatives (-), le son part vers le bas ; pour des valeurs positives, vers le haut.

Précautions pour l'usage du RSS

Afin d'utiliser au mieux le système RSS, veuillez noter les points suivants.

- Les pièces acoustiquement neutres sont les plus adaptées.
- Les haut-parleurs à une voie conviennent le mieux. Mais des HP à plusieurs voies coaxiaux ou virtuels sont aussi corrects.
- Les haut-parleurs doivent être éloignés autant que possible des murs latéraux.
- N'éloignez pas trop les haut-parleurs vers la gauche ou la droite.
- L'écoute est préférable dans l'axe décrit ci-dessous.

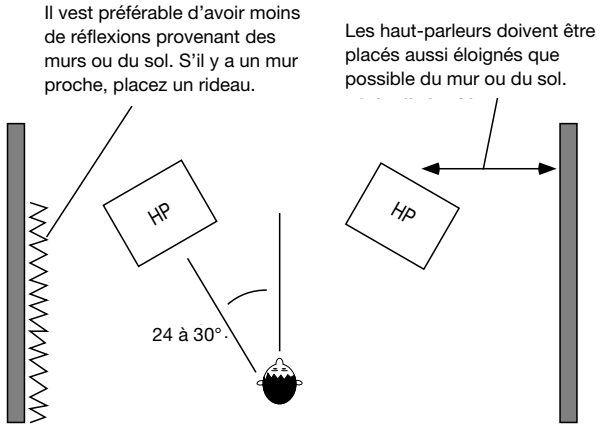


Avis à faire figurer lorsque l'effet de RSS est utilisé

Certains des Patches utilisent le RSS. Le RSS est un effet qui place la source sonore dans un espace tridimensionnel lorsqu'elle est restituée par un système stéréo conventionnel. Afin d'obtenir un effet RSS total, il est important de préciser les détails concernant l'environnement d'écoute nécessaire. Si un morceau utilisant un Patch RSS est commercialisé, nous vous suggérons de faire figurer l'avis ci-dessous suivant sur l'emballage.

Roland Sound Space **Pour haut-parleurs stéréo**

- Ce son est fait pour être écouté uniquement via des haut-parleurs.
- L'effet correct ne peut pas être obtenu s'il est écouté sur un casque.



Comp (Compresseur)

Un compresseur permet de "surveiller" les hauts niveaux et de relever celui des passages les plus calmes, afin d'uniformiser les niveaux sonores.

Sw (Switch)

Permet d'activer/désactiver le compresseur.

Sustain

Permet d'ajuster la durée pendant laquelle les signaux de faible amplitude sont amplifiés pour maintenir un niveau constant.

Attack

Permet de doser la rapidité de mise en action de la compression à l'arrivée d'un son.

Tone

Permet de choisir la couleur du son.

Level

Permet d'ajuster le niveau.

Dstr/Ovd/Metal (Distorsion/Overdrive/Metal)

Ces effets déforment le son et créent un certain Sustain.

Gain

Permet de doser l'intensité de la distorsion.

Low Gain

Permet d'ajuster le gain pour les fréquences graves.

Mid Gain

Permet d'ajuster le gain pour les fréquences médium.

High Gain

Permet d'ajuster le gain pour les fréquences aiguës.

Tone

Permet de choisir la couleur du son.

Level

Permet d'ajuster le niveau du son de l'effet

NS (Noise Suppressor)

Ce suppresseur de bruit laisse le signal d'origine intact. Il se contente de couper le signal pendant les passages silencieux. C'est ce qu'on appelle aussi un Noise Gate.

Sw (Switch)

Permet d'activer/désactiver le Noise Suppressor.

Thresh (Threshold)

Permet de déterminer le seuil d'entrée en action du suppresseur de bruit. Dès que le niveau du signal tombe en-dessous de ce seuil, le signal est coupé.

Release

Permet de déterminer le temps mis pour couper le signal lors de l'activation du suppresseur de bruit.

Wah (Auto Wah)

L'effet Wah (pédale Wah-Wah) permet de modifier les caractéristiques fréquentielles d'un filtre au fil du temps, créant ainsi un son unique. L'effet Wah peut évoluer en fonction du niveau du signal d'entrée et/ou cycliquement.

Sw (Switch)

Permet d'activer/désactiver l'effet d'Auto Wah.

Mode

Les choix possibles sont BPF (filtre passe-bande) ou LPF (filtre passe-bas). Dans le premier cas, l'effet Wah sera produit dans une bande de fréquence plus étroite. Dans le second cas, l'effet Wah concernera une bande de fréquence plus large.

Pol (Polarity)

Lorsque vous utilisez le niveau du signal pour contrôler l'effet Wah, ce réglage permet de déterminer si la fréquence du filtre sera augmentée (Up) ou diminuée (Down).

Sens (Sensitivity)

Lorsque vous utilisez le niveau du signal pour contrôler l'effet Wah, ce réglage permet de régler la sensibilité. Plus sa valeur est élevée, plus l'effet répondra aux variations de niveau du signal d'entrée. Si vous ne désirez pas que le niveau du signal d'entrée affecte l'effet Wah, réglez le paramètre "Sens" sur "0".

Freq (Frequency)

Permet de déterminer la fréquence centrale de la zone concernée par l'effet Wah.

Peak

Permet d'ajuster le degré auquel l'effet Wah s'appliquera à la région entourant la fréquence centrale Freq. Pour des valeurs basses, l'effet Wah affectera une zone assez importante de part et d'autre de la fréquence centrale. Pour des valeurs plus élevées, l'effet Wah affectera une zone plus étroite de part et d'autre de la fréquence centrale.

Rate

Permet de déterminer la fréquence des cycles de modulation de l'effet Wah.

Depth

Permet de déterminer l'amplitude de modulation cyclique de l'effet Wah.

Level

Permet de régler le volume de l'effet.

Sim (Guitar Amp Simulator)

Permet de simuler un amplificateur de guitare.

Sw (Switch)

Permet d'activer/désactiver le simulateur d'amplificateur de guitare.

Mode

Permet de sélectionner le type d'ampli de guitare

Small: Petit ampli
Built In: Ampli monocorps
2 Stack: Ampli bi-corps
3 Stack: Ampli tri-corps

Flg (Flanger)

Un flanger produit un effet de balayage sonore, un peu comme le son d'un avion à réacteur au décollage et à l'atterrissage.

Sw (Switch)

Permet d'activer/désactiver le Flanger.

Pol (Polarity)

Permet de sélectionner si les phases gauche et droite de la modulation seront identiques ou inversées.

Inv: Les phases gauche et droite seront inversées. Sélectionnez cette position lorsque votre signal d'entrée est mono : le son sera plus large.

Sync: Les phases gauche et droite seront identiques. Sélectionnez cette position lorsque votre signal d'entrée est stéréo.

Rate
Règle la fréquence de modulation du Flanger.

Depth
Règle la profondeur de modulation du Flanger.

Manual
Permet d'ajuster la fréquence centrale concernée par l'effet de Flanger.

Reso (Resonance)
Permet de régler la dose de résonance. Des valeurs élevées de ce paramètre produisent un effet d'autant plus caractéristique. Des valeurs excessives font auto-osciller le Flanger.

CrossFBLvL (Cross Feedback Level)
Ce paramètre permet de doser la proportion de signal flangé renvoyée dans l'autre canal. Des valeurs de taux de réinjection trop élevées provoquent une auto-oscillation du flanger.

EfxLvl (Effect Level)
Permet de régler le niveau de sortie du Flanger.

DirLvl (Direct Level)
Permet de régler le niveau du son direct.

Phs (Phaser)

Le Phasing est un effet permettant d'ajouter au signal direct un signal de phase variable, ce qui donne une impression d'espace sonore plus vaste.

Sw (Switch)
Permet d'activer/désactiver le Phaser.

Mode
Permet de sélectionner le nombre d'étages du Phaser (4, 8, 12 ou 16).

Pol (Polarity)
Permet de sélectionner si les phases gauche et droite de la modulation seront identiques ou inversées.

Inv: Les phases gauche et droite seront inversées. Sélectionnez cette position lorsque votre signal d'entrée est mono : le son sera plus large.

Sync: Les phases gauche et droite seront identiques. Sélectionnez cette position lorsque votre signal d'entrée est stéréo

Rate
Pour régler la fréquence de modulation du Phaser.

Depth
Règle la profondeur de modulation du Phaser.

Manual
Permet d'ajuster la fréquence centrale concernée par l'effet de Phaser.

Reso (Resonance)
Permet de régler la dose de résonance. Des valeurs élevées de ce paramètre produisent un effet d'autant plus caractéristique. Des valeurs excessives peuvent provoquer l'apparition de distorsion. Si vous utilisez un Phaser ayant de nombreux étages, des réglages excessivement élevés feront auto-osciller le Phaser.

CrossFBLvL (Cross Feedback Level)
Ce paramètre permet de doser la proportion de signal phasé renvoyée dans l'autre canal. Des valeurs de taux de réinjection trop élevées provoquent une auto-oscillation du flanger.

EfxLvl (Effect Level)
Permet de régler le niveau de sortie du Flanger.

DirLvl (Direct Level)
Permet de régler le niveau du son direct.

Lmt (Limiter/De-esser)

Cet effet peut servir soit en tant que limiteur, soit en tant que dé-esseur. Le rôle d'un limiteur est de "tenir" la dynamique d'un signal, afin d'éviter toute distorsion due à un éventuel dépassement de niveau. Le rôle d'un dé-esseur est de comprimer les éventuelles sibillances d'une voix, ce qui adoucit les "S", "CH", etc.

Sw (Switch)
Permet d'activer/désactiver le limiteur/dé-esseur.

Mode
Permet de choisir si l'effet sera utilisé comme limiteur ou comme dé-esseur.

Thresh (Limiter Threshold)
Règle le seuil d'entrée en action du compresseur.

Release (Limiter Release)
Permet de déterminer le temps mis pour désactiver la compression une fois que le niveau d'entrée est inférieur au niveau de seuil

Level (Limiter Level)
Règle le niveau du son traversant le limiteur.

Sens (De-esser Sensitivity)

Permet d'ajuster la réaction du déesseur sur des passages sibillants.

Freq (De-esser Frequency)

Permet de déterminer la fréquence d'intervention du déesseur. L'effet s'appliquera à toutes les fréquences situées au-dessus de la valeur spécifiée ici.

Lmt (Compressor/Limiter)

Selon les valeurs de ses paramètres, cet effet peut servir comme compresseur ou comme limiteur. Un compresseur sert à baisser le niveau des passages trop forts et permet de monter le niveau des passages faibles, ce qui permet d'uniformiser le niveau. Le limiteur sert à "tenir" des signaux de niveaux excessifs.

Sw (Switch)

Permet d'activer/désactiver le compresseur/limiteur.

Thrsh (Threshold)

Permet de régler le seuil d'entrée en action de l'effet. Pour l'utiliser en tant que compresseur, .choisissez une valeur de Threshold assez élevée.

Ratio

Permet de sélectionner le taux de la compression qui s'appliquera au signal dès que la valeur de Threshold sera dépassée. Si vous désirez utiliser l'effet en tant que compresseur, mieux vaut choisir un taux de 100:1.

Attack (Attack Time)

Permet de doser la rapidité de mise en action de la compression à l'arrivée d'un son. Si vous désirez utiliser l'effet en tant que compresseur, mieux vaut choisir une valeur d'attaque courte.

Release

Permet de déterminer le temps mis pour désactiver la compression une fois que le niveau d'entrée est inférieur au niveau de seuil

Level

Permet d'ajuster le niveau de sortie.

Detect HPF Freq (Frequency)

Permet de régler la fréquence de coupure de la section de détection de niveau. Sur la position Thru, l'effet se comportera comme un limiteur conventionnel.

Detect (Detector in)

Permet de choisir la source d'entrée (INPUT A ou INPUT B) servant à contrôler l'effet. Réglez-le sur "Link" si vous désirez que l'effet détermine automatiquement laquelle des sources d'entrée possède le niveau le plus élevé, puis l'utilise pour commander la compression.

Enh (Enhancer)

Un Enhancer est un effet qui ajoute des signaux de phase modifiée au son direct, ce qui le rend plus précis, plus brillant, et le propulse en avant du mix.

Sw (Switch)

Permet d'activer/désactiver l'Enhancer.

Sens (Sensitivity)

Permet de doser l'action de l'Enhancer en fonction du niveau d'entrée.

Freq (Frequency)

Permet de déterminer à partir de quelle fréquence l'effet commencera à agir. L'effet ne s'appliquera qu'aux fréquences supérieures à cette valeur.

MixLvl (Mix Level)

Permet de doser la quantité de signaux de phase variable venant s'ajouter au signal d'entrée.

Level

Permet de doser le niveau de sortie de l'effet.

Rot (Rotary)

Cet effet permet de recréer l'effet produit par une cabine à haut-parleur tournant (cabine Leslie). Il permet d'émuler les caractéristiques de deux haut-parleurs (celui de graves et celui d'aigus).

LRate (Low Rate)

Permet de régler la fréquence de rotation du haut-parleur de graves.

HRate (High Rate)

Permet de régler la fréquence de rotation du haut-parleur d'aigus.

Amp (Pre Amp)

Cet effet simule la section préampli d'un amplificateur de guitare.

Sw (Switch)

Permet d'activer/désactiver l'effet Pre Amp.

Amp Type

Permet de sélectionner le type de préampli de guitare choisi.

JC-120: Son d'un Roland JC-120.

Clean Twin: Son d'un ampli intégré à lampes conventionnel.

Match Drive: Son d'un ampli à lampes récent, très usité en blues, rock et fusion.

BG Lead: Son d'un ampli à lampes, représentatif de la période fin des années 70 et 80.

MS1959 I: Son d'un gros ampli "stack" à lampes, indispensable au hard rock anglais des années 70 - entrée I connectée.

MS1959 II: Même chose que MS1959(I), avec l'entrée II connectée.

MS1959 I+II: Même chose que MS1959(I), avec les entrées I et II connectées en parallèle.

SLDN Lead: Son d'un ampli à lampes convenant à une grande variété de styles.

Metal 5150: Son d'un gros ampli à lampes, convenant bien au heavy metal.

Metal Lead: Son de type Metal, avec un registre médium très caractéristique.

OD-1: Son d'une pédale Boss OD-1.

OD-2 Turbo: Son d'une pédale Boss OD-2, position Turbo activée.

Distortion: Son de type distorsion.

Fuzz: Son typé "fuzz".

Gain

Permet de doser le degré de distorsion de préampli, selon trois positions : Low, Middle et High.

Bright

La position "On" produit un son plus brillant et plus mordant ; ce paramètre n'est disponible que lorsque "Type" est réglé sur "JC-120, "Clean Twin" ou "BG Lead".

Volume

Permet d'ajuster le niveau et le degré de distorsion au niveau de l'ampli.

Bass

Permet d'ajuster le son dans le registre grave.

Middle

Permet d'ajuster le son dans le registre médium. Si le paramètre Type est réglé sur "Match Drive", ce paramètre ne peut être réglé.

Treble

Permet d'ajuster le son dans le registre aigu.

Presenc (PResence)

Permet d'ajuster le son dans le registre extrême-aigu. Normalement, l'amplitude de réglage va de 0 à 100, mais lorsque "Match Drive" est sélectionné, l'amplitude s'étend de -100 à 0.

Master

Permet d'ajuster le niveau de tout le préampli.

Sp (Speaker Simulator)

Cet effet permet d'émuler une enceinte acoustique.

Sw (Switch)

Permet d'activer/désactiver le simulateur d'enceinte.

Sp Type

Permet de sélectionner le type d'enceinte. Vous trouverez ci-après les caractéristiques correspondant à chaque type. La colonne HP indique le diamètre de chaque haut-parleur (en cm) ainsi que leur nombre.

Type	Enceinte	HP	Micro
Small	a	10	D
Middle	b	12 x 1	D
JC-120	b	12 x 2	D
Built In 1	b	12 x 2	D
Built In 2	b	12 x 2	C
Built In 3	b	12 x 2	C
Built In 4	b	12 x 2	C
BG Stack 1	c	12 x 2	C
BG Stack 2	d	12 x 2	C
MS Stack 1	d	12 x 4	C
MS Stack 2	d	12 x 4	C
Metal Stack	e	12 x 4	C

a : Petite enceinte, ouverte vers l'arrière
b : Enceinte ouverte vers l'arrière
c : Enceinte close
d : Grande enceinte close
e : Grand stack double
C : Micro à condensateur (électrostatique)
D : Micro dynamique

Combinaisons préampli/HP recommandées

Type préampli	Type de HP
BG Lead	BG Stack 1, BG Stack 2, Middle
MS1959 (II)	BG Stack 1, BG Stack 2, Metal Stack
MS1959 (I+II)	BG Stack 1, BG Stack 2, Metal Stack
SLDN Lead	BG Stack 1, BG Stack 2, Metal Stack
Metal 5150	BG Stack 1, BG Stack 2, Metal Stack
Metal Lead	BG Stack 1, BG Stack 2, Metal Stack
OD-2 Turbo	Intégré 1–4
Distortion	Intégré 1–4
Fuzz	Intégré 1–4

MicSetting (Mic Setting)

Permet de spécifier l'emplacement du microphone placé devant le haut-parleur. Ce paramètre possède trois positions, 1, 2 et 3, le microphone s'éloignant de plus en plus.

MicLevel (Mic Level)

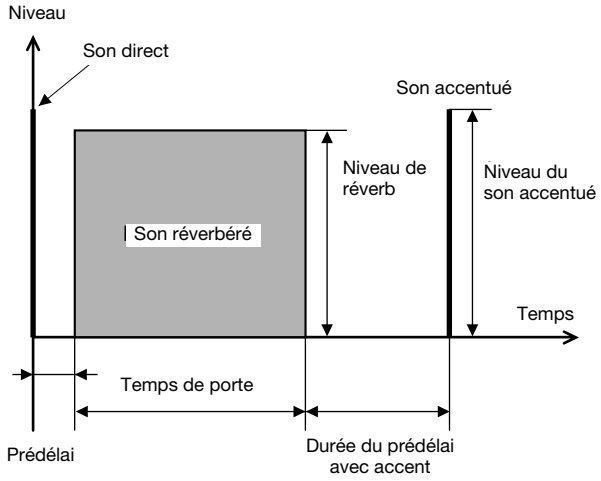
Permet de régler le niveau du signal du microphone.

DirLvl (Direct Level)

Permet de régler le niveau du son direct.

GRev (Gate Reverb)

Dans ce type de réverbération, la fin de la résonance est coupée brusquement. Utiliser le son accentué produit un effet intéressant.



Sw (Switch)

Permet d'activer/désactiver la réverb gate.

Time (Gate Time)

Règle la durée de la réverbération, avant sa coupure abrupte.

PreDLY (Pre Delay)

Permet d'ajuster la durée séparant le son direct du début de la réverbération.

Mode (Gate Mode)

Permet de sélectionner le mode de la réverb gate.

Normal: Réverb gate conventionnelle.

L→R: Le son de réverb gate va de la gauche vers la droite.

R→L: Le son de réverb gate va de la droite vers la gauche.

Revers1: Réverb gate inversée (comme si la réverb était lue à l'envers).

Revers2: Réverb gate inversée dans laquelle la réverbération décroît à mi-course.

Thick (Thickness)

Permet de doser l'épaisseur du son de la réverb.

Density

Permet de doser la densité du son de la réverb.

AcDLY (Accent Delay Time)

Permet de déterminer la durée séparant le moment où le son de réverb est coupé avant l'apparition du son avec accent.

AcLvl (Accent Level)
Permet de régler le niveau du son "Accent".

AcPan (Accent Pan)
Permet de régler le panoramique du son "Accent".

EfxLvl (Effect Level)
Permet d'ajuster le niveau de la réverb Gate.

DirLvl (Direct Level)
Permet d'ajuster le niveau de son direct.

Reverb 2
Cette réverb possède les fonctions Gate et Ducking.

Sw (Switch)
Permet d'activer/désactiver la réverb.

Type (Reverb Type)
Permet de sélectionner le type de réverb.

Room1: Réverb de type Room normale.
Room2: Réverb de type Room, plus "douce" que Room1.
Hall1: Réverb de type Hall normale.
Hall2: Réverb de type Hall, plus "douce" que Hall1.
Plate: Réverb de type Plate (à plaque)

Gate
Permet d'activer/désactiver la fonction Gate.

Mode (Gate mode)
Permet de sélectionner le mode de la fonction Gate.

Gate: La porte s'ouvrira dès que le niveau du signal direct dépassera celui du seuil, et se refermera lorsqu'il retombera sous ce seuil.
Ducking: Cette fonction est l'opposé de la fonction Gate. La gate (porte) se fermera dès que le niveau du signal direct dépassera celui du seuil, et s'ouvrira lorsqu'il retombera sous ce seuil.

Time (Reverb Time)
Permet de déterminer la durée de la réverbération.

PreDLY (Pre Delay)
Permet d'ajuster la durée séparant le son direct du début de la réverb.

Densty (Density)
Permet de doser la densité du son de la réverb.

HPF (High Pass Filter)
Permet de régler la fréquence d'intervention du filtre passe-haut. La position "Thru" désactive le filtre passe-haut.

LPF (Low Pass Filter)
Règle la fréquence d'intervention du filtre passe-bas. La position "Thru" désactive le filtre passe-bas.

Thresh (Threshold)
Permet de régler le niveau déterminant l'ouverture et la fermeture de la porte.

Attack
Permet de déterminer le temps mis par la porte pour s'ouvrir complètement à partir du moment où le signal direct a dépassé le seuil.

Releas (Release)
Permet de déterminer la durée séparant la fin du maintien (Hold) du moment où le son est complètement coupé.

HoldT (Hold Time)
Permet de déterminer la durée séparant l'instant où le niveau du signal repasse sous le seuil du moment où commence le relâchement (Release).

EFLvl (Effect Level)
Permet d'ajuster le volume de la réverb.

DiLvl (Direct Level)
Permet d'ajuster le niveau du son direct.

SpCho (Space Chorus)
Ce Chorus simule le Roland SDD-320.

Sw (Switch)
Permet d'activer/désactiver le Space Chorus.

InMod (Input Mode)
Permet de spécifier si le signal d'entrée sera mono ou stéréo.

Mode (Space Mode)
Permet de déterminer la façon dont le Chorus changera.

MixBal (Mix Balance)
Permet d'ajuster l'équilibre entre le niveau de Chorus et celui de son direct.

Lo-Fi Processor

Cet effet vous permet de créer un son de "basse-fidélité" en réduisant la fréquence d'échantillonnage et/ou en diminuant le nombre de bits.

Sw (Switch)

Permet d'activer/désactiver le processeur Lo-Fi

Pre Filter

Ce filtre permet de diminuer la distorsion numérique. En le désactivant, vous pouvez créer un son de vraiment basse fidélité, aliasing en prime !

Rate

Permet de modifier la fréquence d'échantillonnage. Si ce réglage se trouve sur "Off", la fréquence d'échantillonnage sera identique à celle du morceau en cours de sélection.

Bit

Permet de modifier le nombre de bits de données. Si ce réglage se trouve sur "Off", le nombre de bits de données restera inchangé.
Si vous choisissez un nombre de bits extrêmement faible, un bruit de fond important peut apparaître, même en l'absence de son, selon la source. Dans de tels cas, augmentez la valeur de seuil du circuit suppresseur de bruit.

Post Filter

Ce filtre permet de diminuer la distorsion numérique. En le désactivant, vous pouvez créer un son de vraiment basse fidélité, aliasing en prime !

EFLvl (Effect Level)

Permet d'ajuster le volume de la réverb.

DiLvl (Direct Level)

Permet d'ajuster le niveau du son direct.

RMF (Realtime Modify Filter)

Les filtres modifieurs en temps réel, connectés en série, vous permettent de remodeler le son à votre guise.

Sw (Switch)

Permet d'activer/désactiver le filtre modifieur en temps réel.

Type (Filter Type)

Permet de sélectionner le type de filtre.

LPF: Filtre passe-bas
BPF: Filtre passe-bande
HPF: Filtre passe-haut

CutOff

Permet d'ajuster la fréquence de coupure du filtre modifieur.

Reso (Resonance)

Permet d'ajuster la résonance.

Gain

Permet d'ajuster le niveau du son traversant le filtre modifieur en temps réel.

Link

Cette fonction permet de relier les canaux A et B.

Link

Si "Link" est désactivé, les canaux fonctionneront de façon indépendante, comme deux canaux mono. S'il est activé, les deux canaux seront contrôlés simultanément par les commandes du seul canal A.

PEQA/PEQB (Égaliseur paramétrique)

Cet égaliseur paramétrique 4 bandes peut être utilisé soit sous forme de deux canaux monophoniques, soit sous forme d'un égaliseur stéréo.

Sw (Switch)
Permet d'activer/désactiver l'égaliseur.

Low Gain
Permet d'ajuster le gain (valeur d'amplification ou d'atténuation) pour le registre grave.

Low Freq (Low Frequency)
Permet de spécifier la fréquence centrale de la région concernée par l'égaliseur de graves.

Low Q
Permet de spécifier la largeur de la bande de fréquences s'étendant de part et d'autre de la fréquence centrale à laquelle la correction s'applique. Plus la valeur de Q est élevée, plus la bande est étroite.

Low Type
Permet de choisir le type de l'égaliseur de grave..
Shlv: Type Shelve (à plateau)
Peak: Type Peak (en cloche)

LoMid Gain (Low Middle Gain)
Permet d'ajuster le gain (valeur d'amplification ou d'atténuation) pour le registre bas-médium.

LoMid Freq (Low Middle Frequency)
Permet de spécifier la fréquence centrale de la région concernée par l'égaliseur de bas-médium.

LoMid Q (Low Middle Q)
Permet de spécifier la largeur de la bande de fréquences s'étendant de part et d'autre de la fréquence centrale à laquelle la correction s'applique. Plus la valeur de Q est élevée, plus la bande est étroite.

HiMid Gain
Permet d'ajuster le gain (valeur d'amplification ou d'atténuation) pour le registre haut-médium.

HiMid Freq (Low Frequency)
Permet de spécifier la fréquence centrale de la région concernée par l'égaliseur de haut-médium.

HiMid Q
Permet de spécifier la largeur de la bande de fréquences s'étendant de part et d'autre de la fréquence centrale à laquelle la correction s'applique. Plus la valeur de Q est élevée, plus la bande est étroite.

High Gain
Permet d'ajuster le gain (valeur d'amplification ou d'atténuation) pour le registre aigu.

High Freq (High Frequency)
Permet de spécifier la fréquence centrale de la région concernée par l'égaliseur d'aigus.

High Q
Permet de spécifier la largeur de la bande de fréquences s'étendant de part et d'autre de la fréquence centrale à laquelle la correction s'applique. Plus la valeur de Q est élevée, plus la bande est étroite.

High Type
Permet de choisir le type de l'égaliseur d'aigus.
Shlv: Type Shelve (à plateau)
Peak: Type Peak (en cloche)

InputG (Input Gain)
Permet d'ajuster le niveau général du signal d'entrée, avant son passage à travers l'égaliseur.

Level (Output Level)
Permet d'ajuster le niveau général du signal de sortie, après son passage à travers l'égaliseur.

GEQA/GEQB (Égaliseur graphique)

Cet effet simule un égaliseur graphique 10 bandes. Il peut être utilisé soit sous forme de deux canaux monophoniques, soit sous forme d'un égaliseur stéréo.

Sw (Switch)
Permet d'activer/désactiver l'égaliseur.

31.2-16k (Gain)
Permet d'ajuster le gain (valeur d'amplification ou d'atténuation) pour chaque bande de fréquence de l'égaliseur.

InputG (Input Gain)
Permet d'ajuster le niveau général du signal d'entrée, avant son passage à travers l'égaliseur.

Level (Output Level)

Permet d'ajuster le niveau général du signal de sortie, après son passage à travers l'égaliseur.

HC (Hum Canceller)

Cet effet permet d'éliminer les bourdonnements indésirables (ronflettes secteur, câblages défectueux...).

Sw (Switch)

Permet d'activer/désactiver le Hum Canceller.

Freq (Frequency)

Détermine la fréquence fondamentale du bourdonnement, qui sera atténuée ainsi que ses harmoniques. Entrez la valeur correspondant à votre fréquence secteur (50 Hz, par exemple).

Width

Spécifie la largeur d'action du filtre chargé d'éliminer les bourdonnements.

Depth

Spécifie le degré d'action du filtre chargé d'éliminer les bourdonnements.

Thresh (Threshold)

Permet d'ajuster le niveau à partir duquel le Hum Canceller est activé. Si le signal tombe sous ce seuil, seuls les bourdonnements seront éliminés. Pour la valeur maximale de seuil, les bourdonnements seront toujours éliminés, indépendamment du niveau du signal.

RangeLo (Range Low)

Permet de spécifier la limite inférieure de la bande de fréquences sur laquelle travaillera le Hum Canceller. En position "Unlimit", cette valeur limite sera en fait la plus basse fréquence que le VS-1680 puisse lire.

Range Hi (Range High)

Permet de spécifier la limite supérieure de la bande de fréquences sur laquelle travaillera le Hum Canceller. En position "Unlimit", cette valeur limite sera en fait la plus haute fréquence que le VS-1680 puisse lire.

VC (Vocal Canceller)

Cet éliminateur de voix permet, sur un signal stéréo issu d'un CD, DAT, etc., d'éliminer tout ce qui se trouve au centre de l'image stéréo : voix, basse...

Sw (Switch)

Permet d'activer/désactiver le Vocal Canceller.

Balance

Si le signal que vous désirez éliminer ne se trouve pas tout à fait au centre, ce réglage permet de trouver le point d'atténuation maximale.

RangeLo (Range Low)

Permet de spécifier la limite inférieure de la bande de fréquences sur laquelle travaillera le Vocal Canceller. Vous pouvez ainsi, par exemple, éliminer la zone de fréquences correspondant à une voix centrée tout en laissant les graves intacts, ce qui préservera la basse, centrée elle aussi. En position "Unlimit", cette valeur limite sera en fait la plus basse fréquence que le VS-1680 puisse lire.

Range Hi (Range High)

Permet de spécifier la limite supérieure de la bande de fréquences sur laquelle travaillera le Vocal Canceller. Vous pouvez ainsi, par exemple, éliminer la zone de fréquences correspondant à une voix centrée tout en laissant les aigus intacts, ce qui préservera un éventuel instrument aigu, centré lui aussi. En position "Unlimit", cette valeur limite sera en fait la plus haute fréquence que le VS-1680 puisse lire.

VT (Voice Transformer)

Cet effet permet de contrôler indépendamment la hauteur fondamentale et les formants d'une voix, ce qui permet de transformer une voix et de créer des variantes intéressantes.

Sw (Switch)

Permet d'activer/désactiver le Voice Transformer.

Robot

Permet d'activer/désactiver la fonction Robot. Lorsqu'elle est activée, le son sortira à une hauteur constante, quelle que soit la hauteur du signal d'entrée, ce qui produit une voix déshumanisée, sans inflexion.

Cromatic Pitch

Permet d'ajuster la hauteur de la voix transformée, par pas d'un demi-ton. L'amplitude de réglage va de une octave vers le bas à trois octaves vers le haut.

Fine Pitch

Permet de procéder à de légers ajustements de la hauteur de la voix transformée.

Cromatic Formant

Permet de modifier les formants de la voix transformée, par pas d'un demi-ton.

Fine Formant

Permet de procéder à de légers ajustements sur les formants de la voix transformée.

MixBal (Mix Balance)

Permet de modifier l'équilibre des niveaux voix transformée/voix normale.

FE (Fader Edit)

Ce sélecteur permet d'utiliser les faders des voies pour modifier les différents paramètres relatifs au Voice Transformer.

Sw (Switch)

Permet d'activer/désactiver le mode Fader Edit. S'il est sur "On", les faders de voies contrôleront les paramètres suivants :

Voie 1: EFX1:Robot (activation pour la moitié supérieure de la course du fader, désactivation pour la moitié inférieure).
Voie 2: EFX1:C.Pitch+F.Pitch (Cromatic Pitch et Fine Pitch changeront simultanément afin de modifier subtilement la hauteur).
Voie 3: EFX1:C.Formant+F.Formant (Cromatic Formant et Fine Formant changeront simultanément afin de modifier subtilement la hauteur).
Voie 4: EFX1:MixBal
Voie 5: EFX1:EfxLev
Voie 8: EFX3:Robot (activation pour la moitié supérieure de la course du fader, désactivation pour la moitié inférieure).
Voie 9/10: EFX3:C.Pitch+F.Pitch (Cromatic Pitch et Fine Pitch changeront simultanément afin de modifier subtilement la hauteur).
Voie 11/12: EFX3:C.Formant+F.Formant (Cromatic Formant et Fine Formant changeront simultanément afin de modifier subtilement la hauteur).
Voie 13/14: EFX3:MixBal
Voie 15/16: EFX3:EfxLev

Le mode Fader Edit n'est valide que si vous vous trouvez en mode Effect Edit. Dans d'autres modes, les faders contrôleront, comme d'habitude, les niveaux des voies. Par ailleurs, le mode Fader Edit n'est pas pris en compte par la fonction Auto Mix (voir Mode d'Emploi page 153).

MIDI (MIDI Control)

* *Les canaux MIDI par le biais desquels ajuster la hauteur et le formant sont réglés respectivement comme ci-dessous. Ces paramètres ne peuvent être contrôlés par d'autres canaux MIDI.*

Sw (Switch)

Permet d'activer/désactiver le contrôle MIDI. Lorsque cette fonction est activée, les messages de MIDI Note On et de Pitch Bend ajusteront la hauteur (pitch) et les formants. Cette fonction est très pratique si vous reliez un clavier ou un contrôleur MIDI au VS-1680.

Canal MIDI 1: EFX1:C.Pitch+F.Pitch (C2-C6, la touche de référence étant C3).
Canal MIDI 2: EFX1:C.Formant+F.Formant (C2-C4, la touche de référence étant C3).
Canal MIDI 3: EFX3:C.Pitch+F.Pitch (C2-C6, la touche de référence étant C3).
Canal MIDI 4: EFX3:C.Formant+F.Formant (C2-C4, la touche de référence étant C3).

PitchBend (Pitch bend)

Permet de spécifier le changement maximal produit par le Pitch Bend (Bend Range), par pas d'un demi-ton.

Portament (Portamento)

Permet de spécifier la vitesse d'évolution du Portamento.

Vocoder 2

Cet effet est un vocoder à 19 bandes. Il permet d'obtenir un son très clair, impossible avec des vocoders conventionnels. Il faut entrer le signal de l'instrument dans le canal gauche, et celui de la voix dans le canal droit.

Envelope (Enveloppe)

Sharp: La voix humaine sera privilégiée.
Soft: Le son de l'instrument sera privilégié.
Long: Produit un son "vintage", avec un long decay.

PanMode

Les choix possibles sont "Mono", "Stereo", "L->R" ou "R->L".

Mono: Les composantes de chacune des 19 bandes de fréquences du vocoder seront localisées au centre.
Stereo: Les composantes des bandes impaires de fréquences du vocoder seront localisées à gauche, celles des bandes paires à droite.

L->R: Les composantes des bandes de fréquences du vocoder de rang faible seront, en fonction de leur rang, de plus en plus localisées vers la gauche, même principe pour les bandes de rang élevé, vers la droite.

R->L: Les composantes des bandes de fréquences du vocoder de rang faible seront, en fonction de leur rang, de plus en plus localisées vers la droite, même principe pour les bandes de rang élevé, vers la gauche.

Hold

Permet d'activer/désactiver la fonction Hold. Si vous avez sélectionné MIDI, elle sera activée à réception, sur le canal 1, du message MIDI de Control Change Hold. Si vous activez Hold alors qu'une voix est captée par le micro, l'instrument sonnera avec les formants vocaux "gelés" à l'instant de l'activation de la fonction Hold.

MicSens (Mic Sensitivity)

Permet d'ajuster la sensibilité d'entrée du micro.

SynInLev (Synthesizer In Level)

Permet de régler le niveau d'entrée de l'instrument.

Character Ch1-19 (Voice Character)

Permet de régler le niveau de chacune des bandes de fréquence du Vocoder. Vous pouvez ainsi ajuster le son du Vocoder. Plus vous augmentez le niveau d'une bande de fréquence, plus elle est présente dans le son du Vocoder.

Mic (Mic Mix)

Permet de doser la proportion de signal audio du microphone (entrée : sur le canal droit) venant s'ajouter à la sortie du Vocoder, après passage dans le filtre passe-haut (voir fonction suivante).

MicHPF (Mic HPF)

Si vous utilisez la fonction Mic Mix, ce paramètre permet d'ajuster la valeur de la fréquence à partir de laquelle le filtre passe-haut (HPF) agira sur le signal audio provenant du micro.

MicPan (Mic Pan)

Permet d'ajuster le panoramique du signal audio correspondant au microphone.

NThresh (Noise suppressor Threshold)

Permet d'ajuster le niveau à partir duquel le suppresseur de bruit (Noise Gate) appliqué à l'entrée instrument (canal gauche) entrera en fonction.

CnvA/CnvB (Mic Converter)

Cet effet permet, en partant d'un microphone universel bon marché, d'émuler les caractéristiques d'un micro de studio onéreux (Microphone->conversion Microphone). En partant d'un son déjà enregistré, cet effet permet de recréer une modification de timbre correspondant à un éloignement ou à un changement de microphone.
Vous pouvez également ajouter de "l'air" à un son d'instrument enregistré directement en niveau ligne, donnant ainsi l'impression qu'il a été enregistré avec un micro (Ligne->conversion Microphone).

Sw (Switch)

Permet d'activer/désactiver le Mic Converter.

Input

Permet de sélectionner le type de micro effectivement utilisé lors de l'enregistrement.

DR-20: Roland DR-20
Sml.Dy: Petit microphone dynamique
Hed.Dy: Microphone dynamique de headset
Min.Cn: Microphone électrostatique miniaturee
Flat: Entrée ligne

Out

Permet de spécifier le type de micro simulé.

Sml.Dy: Micro dynamique universel, utilisable sur des voix ou des instruments, idéal pour des amplis guitare ou une caisse claire.
Voc.Dy: Microphone dynamique très répandu, utilisé sur les voix, caractérisé par un médium avantageux. A utiliser sur des voix.
Lrg.Dy: Microphone dynamique au registre grave généreux. Pour les toms, grosse caisse, etc.
Sml.Cn: Micro électrostatique miniature, caractérisé par une accentuation des aigus. A utiliser sur des percussions métalliques ou une guitare acoustique.
Lrg.Cn: Micro électrostatique à courbe de réponse linéaire. Pour les voix de chanteurs, de narrateurs, les instruments acoustiques, etc.
Vnt.Cn: Micro électrostatique "vintage". A utiliser sur des voix, des instruments acoustiques, etc.
Flat: Microphone à courbe de réponse linéaire. Sert à annuler d'éventuelles caractéristiques trop prononcées du micro utilisé lors de l'enregistrement.

* *Si vous sélectionnez un micro de type électrostatique, la réponse dans les graves est renforcée, ce qui peut augmenter le niveau de bruits parasites transmis par le pied de micro. Dans ce cas, vous pouvez soit mettre en service un filtre passe-haut qui éliminera les fréquences*

très graves indésirables, soit isoler physiquement votre pied de micro des vibrations, en utilisant des plaques de mousse ou de caoutchouc par exemple.

Phase

Ce paramètre doit normalement se trouver en position "Normal".
Dans des cas où vous placez un micro en-dessous et un au-dessus d'une caisse claire, par exemple, ou devant ET derrière un instrument, il sera nécessaire d'inverser la phase de l'un des micros afin que le son résultant soit stable en phase et consistant.

Nor: La phase du signal d'entrée n'est pas modifiée.

Inv: Inversion de la phase du signal d'entrée.

BCutA/BCutB (Bass Cut Filter)

Ce filtre permet d'éliminer les bruits graves indésirables, comme les plosives sur un micro par exemple. Il remplace en fait le commutateur de coupure des graves qu'on trouve sur certains microphones.

Sw (Switch)

Permet d'activer/désactiver le Bass Cut.

Freq (Frequency)

En temps normal, ce paramètre sera réglé sur "Thru". Il vous permet de régler la fréquence du bruit à éliminer.

DstnA/DstnB (Distance)

Certains micros possèdent un effet de proximité, renforçant le registre grave lorsque la source sonore se rapproche. Cet effet simule ce phénomène.

Sw (Switch)

Permet d'activer/désactiver l'effet de Distance.

Prox.Fx (Proximity Effects)

Permet de déterminer la façon dont la courbe de réponse est modifiée en fonction du rapprochement de la source. Dans la direction [+], le micro se rapproche de la source sonore ; dans la direction [-], il s'en éloigne.

Time

Permet de simuler la différence temporelle due à l'éloignement de la source sonore.

Iso (3-Band Isolator)

Cet effet sépare le signal d'entrée en trois bandes - aigus, médium et graves -, permettant d'accentuer ou d'atténuer chacune d'entre elles. Avec des égaliseurs ordinaires, même en atténuant au maximum une bande de fréquence doée, il en reste toujours un peu. L'Isolator du VS-1680 permt, lui, de l'éliminer complètement. Il permet de créer des effets spéciaux saisissants si vous l'activez/désactivez en cours de morceau ou si vous modifiez ses paramètres en temps réel.

Sw (Switch)

Permet d'activer/désactiver le 3-Band Isolator.

AntiPhase LoMixSw (Anti-Phase Low Mix Switch)
AntiPhase MidMixSw (Anti-Phase Middle Mix Switch)

Active/désactive les fonctions Anti-Phase des bandes grave et médium. Lorsqu'elles sont activées, les deux voies du signal stéréo sont sommées après inversion de leur phase.

AntiPhase LoLev (Anti-Phase Low Level)
AntiPhase MidLev (Anti-Phase Middle Level)

Règlent le niveau de la fonction Anti-Phase. Ajuster ces niveaux pour certaines fréquences vous permet d'accentuer certaines caractéristiques du son.

LowLvl (Low Level)
MidLvl (Middle Level)
HiLvl (High Level)

Permettent d'amplifier ou d'atténuer chacune des bandes de fréquences Low, Mid et High. Pour une valeur de "-60 dB", la bande de fréquence concernée est inaudible. Pour une valeur de "0 dB", le niveau de la bande de fréquence n'est pas modifié.

Echo (Tape Echo 201)

Sw (Switch)

Permet d'activer/désactiver le Tape Echo (simulateur d'écho de type bande magnétique).

Mode (Mode Selector)

Permet de sélectionner les différentes durées de délai selon les combinaisons des trois têtes de lecture (Short, Middle, Long). Pour la valeur "4", vous ne pouvez sélectionner que des délais courts et moyens.

Repeat Rate

Permet d'ajuster la vitesse de défilement de la bande. Plus sa valeur est élevée, plus les répétitions du son seront rapprochées.

Intnsty (Intensity)

Permet de spécifier le nombre de répétitions du son.

Tone Bass

Permet d'ajuster le niveau des graves du signal d'effet du Tape Echo.

Tone Treble

Permet d'ajuster le niveau des aigus du signal d'effet du Tape Echo.

Pan HeadS
Pan HeadM
Pan HeadL

Permet d'ajuster séparément les panoramiques pour chacune des têtes de lecture (délai court, moyen et long). Cette fonction n'existe pas sur le Roland RE-201.

WahFlutter Rate (Wah/Pleurage)

Permet de recréer et de doser les petites irrégularités de défilement, donc de hauteur, résultant de la détérioration ou des défauts éventuels de la bande. Plus la valeur de ce paramètre est élevée, plus les défauts seront audibles.

EfxLvl (Effect Level)

Permet de régler le niveau du signal d'effet Tape Echo.

DirLvl (Direct Level)

Permet de doser le niveau du son direct.

AnFl (Analog Flanger)

Cet effet de flanger stéréo analogique est fortement inspiré par le Roland SBF-325.

Sw (Switch)

Permet d'activer/désactiver le flanger analogique

Feedback

Le mot "Feedback" signifie réinjection : il s'agit de renvoyer une partie du signal de sortie de l'effet en entrée du même effet. Ce paramètre permet de régler le taux de réinjection. Le son du flanger devient de plus en plus intense au fur et à mesure que la valeur du taux de réinjection augmente : mais des valeurs trop élevées peuvent provoquer une auto-oscillation du flanger.

Modulation Freq (Fréquence de Modulation)

Permet de définir la fréquence centrale à laquelle l'effet de flanger sera appliqué. Vous pouvez ainsi modifier la hauteur du son "métallique" créé par l'effet de flanger.

Modulation Rate

Permet d'ajuster la fréquence de modulation du flanger.

Modulation Depth

Permet de doser la profondeur de modulation du flanger.

ChB (Channel B Modulation)

La position habituelle de ce paramètre est "Nor.". S'il est réglé sur "Inv.", vous inversez l'effet de flanger sur le canal B.

Mode

Sert à sélectionner le type d'effet flanger.

FL1: Flanger mono, assez passe-partout.
FL2: Flanger stéréo faisant bouger le signal dans l'espace stéréo.
FL3: Flanger à effet intense, utilisant un croisement des canaux.
CHO: Effet de Chorus.

Phase ChA (Phase Channel A)
Phase ChB (Phase Channel B)

Sert à sélectionner la phase lors du mélange son direct-son "flangé". Pour que les phases correspondent, choisissez "Nor" ; pour inverser les phases, sélectionnez "Inv". Dans ce cas, le son s'élargit. Vérifiez le son pour vous assurer que le réglage vous convient.

AnPh (Analog Phaser)

Le VS-1680 vous propose deux phasers analogiques disposés en parallèle, ce qui leur permet de travailler en stéréo.

Sw (Switch)

Permet d'activer/désactiver le Phaser analogique.

Mode

Permet de sélectionner le nombre d'étages (4 ou 8) du phaser.

Freq (Fréquence)

Permet de choisir la fréquence centrale à laquelle s’appliquera l’effet de Phasing. Pour des valeurs élevées, le Phasing concernera davantage les aigus.

Reso (Résonance)

Permet de doser la quantité de résonance. Des valeurs élevées renforcent l’aspect caractéristique du son de l’effet. Attention : si elles sont excessives, l’effet de Phasing entrera en auto-oscillation.

LFO1 Rate
LFO2 Rate

Permet d’ajuster la fréquence du cycle de l’effet de Phasing.

LFO1 Depth
LFO2 Depth

Permet d’ajuster la profondeur de l’effet de Phasing.

LFO1 ChB (LFO1 Channel B Modulation)
LFO2 ChB (LFO2 Channel B Modulation)

En temps normal, ces deux paramètres devraient être réglés sur “Nor.”. En position “Inv”, la phase de l’effet de phasing est inversée sur le canal B.

MEMO...

APPAREIL CONTENANT DES PILES AU LITHIUM — **Pour les pays d'Europe**

AVERTISSEMENT

Danger d'explosion si la pile n'est pas remplacer correctement.
La remplacer par la même pile ou une d'un type équivalent recommandé par le fabricant.
Jeter les piles usagées en respectant les instructions du fabricant.

CAUTION

Danger of explosion if battery is incorrectly replaced.
Replace only with the same or equivalent type recommended by the manufacturer.
Discard used batteries according to the manufacturer's instructions.

ADVARSEL!

Lithiumbatteri - Eksplosionsfare ved fejlagtig håndtering.
Udskiftning må kun ske med batteri af samme fabrikat og type.
Levér det brugte batteri tilbage til leverandøren.

VARNING

Explosionsfara vid felaktigt batteribyte.
Använd samma batterityp eller en ekvivalent typ som rekommenderas av apparattillverkaren.
Kassera använt batteri enligt fabrikantens instruktion.

ADVARSEL

Eksplosjonsfare ved feilaktig skifte av batteri.
Benytt samme batteritype eller en tilsvarende type anbefalt av apparatfabrikanten.
Brukte batterier kasseres i henhold til fabrikantens instruks joner.

VAROITUS

Paristo voi räjähtää, jos se on virheellisesti asennettu.
Vaihda paristo ainoastaan laitevalmistajan suosittelemaan tyyppiin. Hävitä käytetty paristo valmistajan ohjeiden mukaisesti.

Pour les pays d'Europe

CE Cet instrument est conforme aux directives européennes EMC 89/336/EEC et LVD 73/23/EEC.

Pour le Canada

NOTICE

CLASS B This digital apparatus does not exceed the Class B limits for radio noise emissions set out in the Radio Interference Regulations of the Canadian Department of Communications.

AVIS

CLASSE B Cet appareil numérique ne dépasse pas les limites de la classe B au niveau des émissions de bruits radioélectriques fixés par la Réglementation des signaux parasites du ministère canadien des Communications.

Information

Pour les réparations, contactez votre centre local de maintenance Roland ou le distributeur Roland de votre pays.

ARGENTINA
Instrumentos Musicales S.A.
Florida 638
(1005) Buenos Aires
ARGENTINA
TEL: (01) 394 4029

BRAZIL
Roland Brasil Ltda.
R. Coronel Octaviano da Silveira
203 05522-010
Sao Paulo BRAZIL
TEL: (011) 843 9377

CANADA
Roland Canada Music Ltd.
(Head Office)
5480 Parkwood Way Richmond
B. C., V6V 2M4 CANADA
TEL: (0604) 270 6626

Roland Canada Music Ltd.
(Toronto Office)
Unit 2,109 Woodbine Downs
Blvd, Etobicoke, ON
M9W 6YI CANADA
TEL: (0416) 213 9707

MEXICO
Casa Veerkamp, s.a. de c.v.
Av. Toluca No. 323 Col. Olivar de
los Padres 01780 Mexico D.F.
MEXICO
TEL: (525) 668 04 80

La Casa Wagner de
Guadalajara s.a. de c.v.
Av. Corona No. 202 S.J.
Guadalajara, Jalisco Mexico
C.P.44100 MEXICO
TEL: (03) 6131414

PANAMA
Productos Superiores, S.A.
Apartado 655 - Panama 1
REP. DE PANAMA
TEL: 26 3322

U. S. A.
Roland Corporation U.S.
7200 Dominion Circle
Los Angeles, CA. 90040-3696,
U.S.A.
TEL (0213) 685 5141

VENEZUELA
Musicland Digital C.A.
Av. Francisco de Miranda,
Centro Parque de Cristal, Nivel
C2 Local 20 Caracas
VENEZUELA
TEL: (02) 285 9218

AUSTRALIA
Roland Corporation
Australia Pty. Ltd.
38 Campbell Avenue
Dee Why West. NSW 2099
AUSTRALIA
TEL: (02) 982 8266

NEW ZEALAND
Roland Corporation (NZ) Ltd.
97 Mt. Eden Road, Mt. Eden,
Auckland 3, NEW ZEALAND
TEL: (09) 3098 715

CHINA
Beijing Xinghai Musical
Instruments Co., Ltd.
2 Huangmuchang Chao Yang
District, Beijing, CHINA
TEL: (010) 6774 7491

HONG KONG
Tom Lee Music Co., Ltd.
Service Division
22-32 Pull Shal1 Street, Tsuen
Wan, New Territories,
HONG KONG
TEL: 2415 0911

INDONESIA
PT Galestra Inti
Kompleks Perkantoran
Duta Merlin Blok E No.6-7
Jl. Gajah Mada No.3-5,
Jakarta 10130,
INDONESIA
TEL: (021) 6335416

KOREA
Cosmos Corporation
Service Station
261 2nd Floor Nak-Won Arcade
Jong-Ro ku, Seoul, KOREA
TEL: (02) 742 8844

MALAYSIA
Bentley Music SDN BHD
No.142, Jalan Buht Bintang 55100
Kuala Lumpur, MALAYSIA
TEL: (03) 2443333

PHILIPPINES
G.A. Yupangco & Co. Inc.
339 Gil J. Puyat Avenue
Makati, Metro Malula 1200,
PHILIPPINES
TEL: (02) 899 9801

SINGAPORE
Swee Lee Company
BLOCK 231, Bain Street #03-23
Bras Basah Complex,
SINGAPORE 0718
TEL: 3367886

CRISTOFORI MUSIC PTE
LTD
335, Joo Chiat Road SINGAPORE
1542
TEL: 3450435

TAIWAN
Siruba Enterprise (Taiwan)
Co., LTD.
Room. 5, 9fl. No. 112 Chung Shan
N.Road Sec.2 Taipei, TAIWAN,
R.O.C.
TEL: (02) 5613339

THAILAND
Theera Music Co., Ltd.
330 Verng Nakorn Kasem, Soi 2,
Bangkok 10100, THAILAND
TEL: (02) 2248821

BAHRAIN
Moon Stores
Bad Al Bahrain Road,
P.O.Box 20077
State of BAHRAIN
TEL: 211 005

IRAN
TARADIS
Mir Emad Ave. No. 15, 10th street
P. O. Box 15875/4171 Teheran,
IRAN
TEL: (021) 875 6524

ISRAEL
Halilit P, Greenspoon &
Sons Ltd.
8 Retzif Ha'aliya Hashnya St.
Tel-Aviv-Yafo ISRAEL
TEL: (03) 6823666

JORDAN
AMMAN Trading Agency
Prince Mohammed St. P. O. Box
825 Amman 11118 JORDAN
TEL: (06) 641200

KUWAIT
Easa Husain Al-Yousifi
P.O. Box 126 Safat 13002
KUWAIT
TEL: 5719499

LEBANON
A. Chahine & Fils
P.O. Box 16-5857 Gergi Zeidan St.
Chahine Buildillg, Achrafieh
Beirut, LEBANON
TEL: (01) 335799

OMAN
OHI Electronics & Trading
Co. LLC
P. O. Box 889 Muscat
Sultanate of OMAN
TEL: 706 010

QATAR
Badie Studio & Stores
P.O.Box 62,
DOHA QATAR
TEL: 423554

SAUDI ARABIA
Abdul Latif S. Al-Ghamdi
Trading Establishment
Middle East Commercial Center
Al-Khobar Dharan Highway
W/hamood st.
P. O. Box 3631 Al-Khober
31952 SAUDIARABIA
TEL: (03) 898 2332

SYRIA
Technical Light & Sound
Center
Khaled Ebn Al Walid St.
P.O.Box 13520
Damascus - SYRIA
TEL: (011) 2235 384

TURKEY
Barkat Sanayi ve Ticaret
Siraselvier Cad. Guney Ishani No.
86/6 Taksim, Istanbul TURKEY
TEL: (0212) 2499324

U.A.E
Zak Electronics & Musical
Instruments Co.
Zabeel Road, Al Sherooq Bldg.,
No. 14, Grand Floor DUBAI
U.A.E.
P.O. Box 8050 DUBAI, U.A.E
TEL: (04) 360715

EGYPT
Al Fanny Trading Office
9, Ebn Hagar Ai Askalany Street,
Ard El Golf, Heliopolis, Cairo,
11341 EGYPT
TEL: (02) 4171828
(02) 4185531

KENYA
Musik Land Limited
P.O Box 12183 Moi Avenue
Nairobi Republic of KENYA
TEL: (2) 338 346

MAURITIOUS
Philanne Music Center
4th, Floor Noll, Happy World
House Sir William Newton Street
Port Luis MAURITIOUS
TEL: 242 2986

REUNION
FO - YAM Marcel
25 Rue Jules MermanZL
Chaudron - BP79 97491
Ste Clotilde REUNION
TEL: 28 29 16

SOUTH AFRICA
That Other Music Shop
(PTY) Ltd.
11 Melle Street (Cnr Melle and
Juta Street)
Braamfontein 2001
Republic of SOUTH AFRICA
TEL: (011) 403 4105

Paul Bothner (PTY) Ltd.
17 Werdmuller Centre Claremont
7700
Republic of SOUTH AFRICA
TEL: (021) 64 4030

AUSTRIA
E. Dematte &Co.
Neu-Rum Siemens-Strasse 4
A-6040 Innsbruck P.O.Box 83
AUSTRIA
TEL: (0512) 26 44 260

BELGIUM/HOLLAND/ LUXEMBOURG
Roland Benelux N. V.
Houtstraat 1 B-2260 Oevel-
Westerlo BELGIUM
TEL: (014) 575811

BELORUSSIA
TUSHE
UL. Rabkorovskaya 17
220001 MINSK
TEL: (0172) 764-911

CYPRUS
Radex Sound Equipment Ltd.
17 Diagorou St., P.O.Box 2046,
Nicosia CYPRUS
TEL: (02) 453 426
(02) 466 423

DENMARK
Roland Scandinavia A/S
Langebrogade 6 Post Box 1937
DK-1023 Copenhagen K.
DENMARK
TEL: 32 95 3111

FRANCE
Roland France SA
4, rue Paul-Henri Spaak
Parc de L'Esplanade - St. Thibault
77462 Lagny Cedex FRANCE
TEL: 33 (1) 600 73 500

FINLAND
Roland Scandinavia As,
Filial Finland
Lauttasaarentie 54 B
Fin-00201 Helsinki, FINLAND
P. O. Box No. 109
TEL: (0) 682 4020

GERMANY
Roland Elektronische
Musikinstrumente
Handelsgesellschaft mbH.
Oststrasse 96, 22844 Norderstedt,
GERMANY
TEL: (040) 52 60090

GREECE
V. Dimitriadis & Co. Ltd.
20, Alexandras St. & Bouboulinas
54 St. 106 82 Athens, GREECE
TEL: (01) 8232415

HUNGARY
Intermusica Ltd.
Warehouse Area 'DEPO' Pf.83
H-2046 Torokbalint, HUNGARY
TEL: (23) 338 041

IRELAND
The Dublin Service Centre
Audio Maintenance Limited
11 Brunswick Place Dublin 2
Republic of IRELAND
TEL: (01) 677322

ITALY
Roland Italy S. p. A.
Viale delle Industrie, 8
20020 Arese Milano, ITALY
TEL: (02) 93581311

NORWAY
Roland Scandinavia Avd.
Kontor Norge
Lilleakerveien 2 Postboks 95
Lilleaker N-0216 Oslo
NORWAY
TEL: 273 0074

POLAND
P. P. H. Brzostowicz Marian
UL. Blokowa 32, 03624 Warszawa
POLAND
TEL: (022) 679 44 19

PORTUGAL
Caius - Tecnologias Audio e
Musica, Lda,
Rue de Catarina 131
4000 Porto, PORTUGAL
TEL: (02) 38 4456

RUSSIA
PETROSHOP Ltd.
11 Sayanskaya Street Moscow
11531, RUSSIA
TEL: 095 307 4892

Slami Music Company
Sadojava-Triumfalnaja st., 16
103006 Moscow, RUSSIA
TEL: 095 209 2193

SPAIN
Roland Electronics
de España, S. A.
Calle Bolivia 239 08020 Barcelona,
SPAIN
TEL: (93) 308 1000

SWEDEN
Roland Scandinavia A/S
Danvik Center 28 A, 2 tr.
S-13130 Nacka SWEDEN
TEL: (08) 702 0020

SWITZERLAND
Roland (Switzerland) AG
Musitronic AG
Gerberstrasse 5, CH-4410 Liestal,
SWITZERLAND
TEL: (061) 921 1615

UKRAINE
TIC-TAC
Mira Str. 19/108
P.O.Box 180
295400 Munkachevo, UKRAINE
TEL: (03131) 414-40

UNITED KINGDOM
Roland (U.K.) Ltd., Swansea
Office
Atlantic Close, Swansea
Enterprise Park SWANSEA
West Glamorgan SA7 9FJ,
UNITED KINGDOM
TEL: (01792) 702701

Roland Corporation

01349123-S 98-6-E3-21CINC
Imprimé chez Roland France